デンゲキニンテンドーDS 1月号増刊
2001年6月12日第三種郵便物認可
2010年11月26日発行・発売 第11巻第2号 通巻177号

『モンハン』大特集を筆頭にゲーム&エンターテイメント記事が超進化!

電撃ゲームス MONTHLY

サービス定価 **500** YEN

Vol.15

新装進化!!
12月のゲームはもちろん、エンターテイメント情報もとことん充実!

12月の全ゲームをプレビュー&レビュー!

モンスターハンターポータブル 3rd
二ノ国 漆黒の魔導士
アサシン クリード ブラザーフッド
テイルズ オブ グレイセス エフ
不思議のダンジョン 風来のシレン5 フォーチュンタワーと運命のダイス
ガンダム無双3／The 3rd Birthday ほか



特集 なぜ僕らは"狩る"のか?

『モンスターハンターポータブル 3rd』発売直前！ 歴史とインタビューの両面からシリーズの"狩りの魅力"を解き明かす！

『タクティクスオウガ 運命の輪』発売記念特別鼎談+人気イラストレーター描き下ろしコラボ企画!

松野泰己×宮部みゆき×米澤穂信

新連載 **レゲーの花道『たけしの挑戦状』**

イラストコラム「西村キヌの我得四畳半ゲームス」／コミック「わたし、猫耳萌子です!」

オリジナル企画&エンタメ最新情報&グラビアも充実!

ゲーマーだから"モテ"も攻略してみました

旬なエンタメ最前線(アニメ・コミック・音楽・ホビー ほか)／編集部発エンタメ現場主義!
「水曜どうでしょう」のディレクター陣がなぜかゲーム情報誌で連載はじめます!



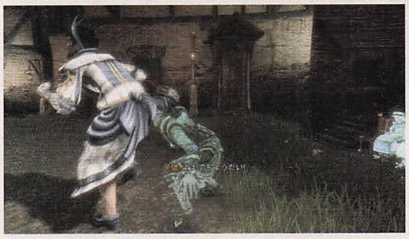
2号連続巻末グラビア **SKE48**


PlayStation Portable
チュートリアル
徳井 義実
前作(モンスターハンターポータブル 2nd G)プレイ
63時間
一狩りいこうぜ
パンクブーブー
佐藤 哲夫
前作(モンスターハンターポータブル 2nd G)プレイ
1,298時間
MONSTER HUNTER PORTABLE 3rd
モンスターハンターポータブル
日本ゲーム大賞 2010 フューチャー部門 受賞
12月1日(水)狩祭り、解禁!!
http://www.capcom.co.jp/monsterhunter/P3rd/
CERO C 15才以上対象
株式会社カプコン
〒540-0037大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 ★オフィシャルネットショップ「イーカプコン」営業中! www.e-capcom.com ©CAPCOM CO., LTD. 2010 ALL RIGHTS RESERVED.
"PlayStation"および"PSP"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。※写真は広告表現上のイメージです。
CAPCOM


ハリセンボン
箕輪はるか
前作(モンスターハンターポータブル 2nd G)プレイ
550時間
この狩りごたえはハンパじゃない!!
次長課長
井上 聡
前作(モンスターハンターポータブル 2nd G)プレイ
2,815時間
個性豊かなオトモ達がサポート!
狩友と新モンスターに挑め!
新たな要素も盛り沢山!
PSP®「プレイステーション・ポータブル」専用ソフトウェア
「モンスターハンターポータブル 3rd」
ジャンル：ハンティングアクション
プレイ人数：1人(アドホックモード時：最大4人)
希望小売価格 5,800円(税込)
携帯サイトはこちら
モンスターハンター公式ファンクラブ“モンハン部”部員募集中！携帯サイトを今すぐチェック！ >>http://mcap.jp/g/monhanbu/


PSP
PlayStation Portable
ま～だやってないの？おしおきしちゃうよ！
うぷぷぷ
ダンガンロンパ
DANGANRONPA
希望の学園と絶望の高校生
好評発売中 希望小売価格:UMD®版 5,229円(税込)／ダウンロード版 4,200円(税込)
矛盾を撃ち抜け！犯人を「ロンパ」しろ!! 生命をかけた学級裁判がはじまる。
新ジャンル「ハイスピード推理アクション」
矛盾点を「コトダマ」でロンパしろ!
斬新な「2.5Dモーショングラフィック」
体験入学受付中！
「ダンガンロンパ」オフィシャルサイト及びPlayStation®Storeにて『体験版』を配信中！
体験版専用のショートストーリーがプレイできます。
モバイル公式サイトにて
モノクマ(CV:大山のぶ代)
着ボイス配信中！
待受、デコメ、きせかえなどコンテンツも充実！
声の出演 大山 のぶ代 石田 彰 大本 眞基子 緒方 恵美 くじら 斎藤 千和 櫻井 孝宏 沢城 みゆき 椎名 へきる 豊口 めぐみ 鳥海 浩輔 中井 和哉 日笠 陽子 松風 雅也 宮田 幸季 山口 勝平
Spike
株式会社スパイク ユーザーサポート:03-5728-7117 ©Spike All Rights Reserved.
"PS"、"PlayStation"および"PSP"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
CERO D 17才以上対象







GAME Side





COVER モンスターハンターポータブル 3rd

電撃ゲームス Vol.15 CONTENTS 1

遊んで貯める、使って遊ぶ ゲーマーのための ポイントサービス

ゲーマーポイント Gamer-Pointを大活用!

ゲームを遊ぶだけで、ポイントが貯まって使える。全ゲーマー必須のうれしいサービスがスタートした。ゲーム以外にもポイントを貯める方法はさまざま。ゲームを楽しみつつトクしちゃうポイントサービスを活用して、もっとゲームを楽しんじゃおう！

Gamer-Point ゲーマーポイントとは

オンラインゲームなどの購入や課金をGamer-Pointサイト経由で行うとポイントが貯まるのがこのサービスの特徴。1ポイント＝1円分で決済に利用できるほか、ポイント決済で特別なアイテムがもらえるキャンペーンも実施中。まずは無料登録して使ってみよう！



▲まずは公式サイトから、誰でも無料で登録が可能。とりあえず登録して使ってみるだけでも、どんどんポイントが貯まっていく。

貯める

ポイントの入手方法はとにかく多彩。ゲーム購入・課金額からのポイント還元はもちろん、広告バナーのクリックやアンケートへの解答でもポイントが入手できる。また、提携ショッピングサイトでの買い物や、WEBサービスへの登録・申込みをGamer-Pointのサイト経由でおこなうことでもポイントゲット。さらにGamer-Point宝探しでは、運試し感覚で毎日ポイントがもらえるミニゲームも展開中。



◀旅行の予約、自動車保険の見積もり、クレジットカード入会など、公式サイトのバナー経由での登録や申込みでもポイントゲット。

使う

貯まったポイントはゲームの支払いに決済ポイントとして利用可能。10%還元や特別アイテムのプレゼントなど、毎月複数のタイトルでキャンペーンを実施中のほか、現金でのポイント購入も可能。

さらなる拡大も

12月末にはさらなるサービスへのリニューアルに加え、Gamer-Pointで買い物ができるECサイトのオープンも計画中。現在の641タイトルから対応ゲームも続々追加予定で、どんどんポイントが貯めやすく、使いやすくなっていく。



真・女神転生 IMAGINE

▲オンラインで進化した新たな「女神転生」の形。自分だけの分身・デビルバスター作りや、おなじみ悪魔合体のほか、オンラインならではのパーティプレイも。



競馬伝説Live!

▲無料でダービー馬の馬主になれるオンライン競走馬育成ゲーム。時代を超越した名馬同士の配合で愛馬を生み出し、鍛えてGI制覇を目指す。オンライン対戦も。

電撃ゲームス編集長・おしょうもオススメ!!



オンラインゲームをたくさん遊ぶ人は注目ですぞ！

課金制のオンラインゲームといえば、クレジットカードかプリペイド型電子マネーで支払いを行っている人が多いと思いますが、単純にポイント＝支払い額のケースが多いはず。だからいわゆるポイントサービス的に、さまざまな買い物やミニゲーム、広告バナーのクリックなどでポイントの貯まるこのGamer-Pointは、より多くのオンラインゲームを楽しむ人ほどお得といえます。さらなる対応ゲームにも期待！

Gamer-Point.netは新規会員登録無料!!

公式サイト
http://gamer-point.net/dg01
twitterは
@GamerPointをフォロー

Gamer-Point対応ゲーム（11月26日現在）

オンラインゲーム

【RPG】「真・女神転生IMAGINE」「トリックスター0 -ラブ-」「アッピーオンライン2」「ミックスマスター」【FPS】「Another Day」「ウォーロック」【シミュレーション】「競馬伝説Live!」

レトロゲーム

【RPG】「イース大全集 ～Ys complete works ～」「ソーサリアン＋ユーティリティーDISK」「ハイドライド」「覇邪の封印」「BURAI上巻」「ラプラスの魔」「幻世喜譚」「メルヘンヴェール」「XZR ～破戒の偶像～」「スタークルーザー」「ラブテック」「アレスタ（英語版）」「ドラゴンクイズ」【アクション】「スペランカー」「夢幻戦士ヴァリス」「あすか120％ BURNING Fest」「GENOCIDE2」「レリクス暗黒要塞」【アドベンチャー】「東京トワイライトバスターズ」「惑星メフィウス」「琥珀色の遺言」「オホーツクに消ゆ」「ソフトでハードな物語」【シミュレーション】「装甲騎兵ボトムズ リアルバトル」「緋王伝」「HARAKIRI」「パワードール」「メルティランサー」【テーブル】「まーじゃんバニラシンドローム」「麻雀王伝説」【総合】「ディフレクター」「ハウメニロボット」「パラメデス」「the Castle」「シルフィード」「レイドック」「超兄貴※Full版」「ファランクス」「ルーンマスター1-Ⅱ-三」「電脳学園Ⅲ トップをねらえ！」

この他、全641タイトル

CONTENTS 2 Entertainment Side



GAME INDEX

3号連続大プレゼント

A コース PlayStation® 3 (CECH−2500A) & PlayStation® Move モーションコントローラ & PlayStation® Eye セット

10名



HDD容量が160GBのPlayStaion 3とPlayStation Moveのモーションコントローラと、PlayStation Eyeをセットでプレゼント。HDDも大容量なので、どんなゲームをプレイしても、PlayStation Eyeで写真を撮りまくっても困ることはないはず！ 動いて、遊んで、撮りまくっちゃおう！

【あて先】
〒160-8326
㈱アスキー・メディアワークス
「電撃ゲームス
3号連続大プレゼント」係

【締切】
2011年2月25日（金）消印有効

応募の決まり

応募に必要なのは、本誌Vol.15（11月26日発売）、Vol.16（12月27日発売）、Vol.17（2011年1月26日発売予定）に付属する3枚の応募券。各1枚ずつの応募券を郵便はがきに貼付して、住所、氏名、年齢、電話番号、希望コースを記入して左のあて先までお送りください。当選者はVol.19（2011年3月26日発売予定）にて発表します。

電撃ゲームス Vol.15 応募券 ◀応募券はコレ

※応募にはVol.15、16、17の3号分の応募券が必要です。



Xbox 360

Kinect

Bコース Xbox 360® 4GB +Kinect™

10名

コントローラなしでゲームがプレイできる、体感型ゲームシステムのKinect。今回はXbox 360本体とKinectのセットをご用意。踊ったり、跳んだりと、全身を使ってプレイしよう！

多人数プレイも可能なので、ホームパーティなどで、みんなで集まって遊ぶのに最適！



Wii

Wii Remote Plus

細やかな動きを感知できるようになる周辺機器「Wiiモーションプラス」。その機能を内蔵した「Wiiリモコンプラス」が付属しているWiiをプレゼント。より直感的な操作でプレイが楽しめる。なお、機能が充実しても、従来のコントローラとはサイズ、重さとも変わらない！

Cコース Wii®（Wiiリモコンプラス付属）

10名

電撃ゲームスは大きく進化いたしました。

一、表紙のデザインが大きく変わりました。

二、本のサイズが大きくなりました。

三、文字がタテ組になりました。

四、ゲーム記事が、より濃くなりました。

五、1カ月に発売される全ゲームソフトを紹介しています。

六、音楽、アニメなどのエンタメ情報も充実しています。

七、マンガ、小説などの新連載が始まりました。

八、なつかしのゲームネタも満載です。

今号から、電撃ゲームスは大きく新装進化いたしました。ご覧のとおり、表紙のデザインが大幅に変わり、本のサイズもひとまわり大きくなりました。ゲーム情報はこれまで以上に深く、濃くなり、ゲーム以外のエンタメ情報もスタート。おなじみのモスグリーン先生の新連載マンガも始まり、バラエティに富んだ誌面構成になっています。どうぞ、新しくなった電撃ゲームスをお楽しみください！

毎月26日発売

※12月は27日(月)発売になります。

クリエイターのDEEP（ディープ）な履歴書

さまざまな作品を生み出すクリエイターたちが
自らも1人のファンとして愛する作品がある。
どんな作品に触れ、何を感じてきたのか。そして、
それが自らのクリエイティブにどう生かされているのか。
クリエイターが愛した作品を綴る、DEEPな履歴書。

今回のクリエイター

株式会社サイバーコネクトツー
代表取締役

松山 洋氏



1970年生まれ、福岡県出身。ディレクターとして『.hack//』シリーズや『NARUTO -ナルト- ナルティメット』シリーズの開発にも携わる。

マンガから学んだこと、そして荒木飛呂彦作品との出会い

『.hack//』シリーズ、『NARUTO -ナルト- ナルティメット』シリーズ、そして先月発売された『Solatorobo それからCODAへ』と、ゲームとアニメ表現が融合した独自の作品を創り続ける、サイバーコネクトツーの松山洋氏。会社設立当時はグラフィックデザイナーとして活躍し、幼少からとにかく絵を描いていたという松山氏は、どんなマンガに触れてきたのか？

“テクニックを学ぶ”松山少年流マンガの読み方

――今回、この連載企画を新たに開始するにあたり、真っ先にお話をうかがおうと考えたのが松山さんでした。それくらいマンガやアニメに対する熱意がすごい方だなと……。

松山洋氏（以下、敬称略） 気がつくと絵を描いていることは多いです。例えば退屈な会議ってありますよね。大人なんで「大人な会議」にも参加しなきゃいけないんですけど、退屈だと自動的に描き始めちゃうんです。何かのインパクトの瞬間みたいなエフェクトを描いて、そこに拳が入って…とか。その横に擬音を「ドッ」って入れる頃には、もう誰が見ても落書きしてるってバレてる（笑）。

――会議中にそこまで気合いの入った落書きを描く人はなかなかいないですよね（笑）。絵を描くのは仕事の延長のような感じで？

松山 じつは立場上、仕事では極力、絵を描かないようにしてるんです。プロジェクトがすべて「私待ち」になっちゃうので、私じゃなくてもできることはスタッフに預けてるんですよ。でもクセとして残っているんでしょうね。教科書にもずっとパラパラマンガを描いていましたから。

――描きますよね、はじっこに。

松山 自分の場合ははじっこに描いていたはずが、いつのまにかページのまわりを1周してたりしましたが（笑）。とにかく子供の頃から絵がうまくなりたかったのと、マンガという娯楽そのものが好きで、マンガの中から人を感動させるロジックとか、テクニックの正体を探るような子供だったんです。いろいろなマンガ誌を読んでいましたが、子供の頃はお小遣いも少ないからほとんど立ち読みですよね。本屋さんは嫌がるけど「ほんとゴメン！　すぐ帰るし、本も乱暴にしないから」って思いながら読んで。そして家に帰ったら、自分の印象に一番残っているものを描くんです。でも、描いてみるとなんか違うんですよ。たとえば『はじめの一歩』の点描みたいなエフェクトって秀逸ですけど、それをマネして描いても明らかに迫力が足りない。で、何が足りないんだろうと思いながら、結局次の日にまた本屋に行って答え合わせをするんです（笑）。そうすると、エフェクトに載ってる「ワー」とか「キャー」っていう歓声が迫力を増しているんだってことがわかる。これもテクニックのひとつなんだと。そうやって「マンガというのはキャラクターだけじゃなく、もっとたくさんの要素からできているんだ」ということを学びました。

――子供が描く絵って、キャラクターだけのものが多かったりしますが、そこから突き詰めて、マンガそのものを描くにはどうしたらいいのかまで、松山少年は考えていたんですね。

松山 マンガを具体的に描くというよりも、そのマンガの中で印象に残っている話やコマがあって、それがなぜこんなに印象に残るのか、自分が表現する側になったとしたらそのテクニックは使えるのか、といったことですね。するとキャラクターだけじゃなくて、別のところに仕掛けがあることに気付くわけです。例えば、そのコマだけ描いても印象に残らないのは、コマの構成そのものが視線の動きを考えて組み立てられているからだって。そういうことを気にする嫌な子供でした（笑）。

――しかも立ち読みですしね（笑）。

松山 あとは先の展開を予想したりもしました。これで人気のあるマンガの仕組みがわかったんですけど、10代の子供が考えるような展開の予想が、8割くらい当たるんですよ。でも残りの2割では、想像を超えるようなことが展開される。これは私の中のエンターテイメントの定義でもあるんですけど、8割くらいは想像どおりじゃないと「自分たちの作品だ」と思ってもらえなくて人気が出ないんです。

――その絶妙なバランスが人気の秘密になっていると。

松山 8対2のバランスですね。予想が100％当たると刺激がなくてつまらなくなる。でも逆転して2割しかわからないと奇想天外すぎる作品になってしまう。

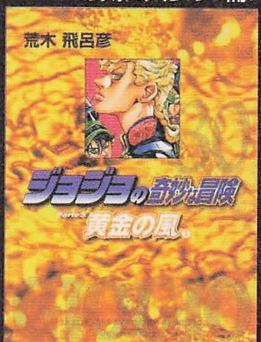
――でも、最近は2割の人にわかっ

MY FAVORITE COMIC

「このジョルノ・ジョバァーナには『夢』がある！」

ジョジョの奇妙な冒険 第5部 黄金の風「ギャング入門」より

松山氏お気に入りの1冊!



「ジョジョの奇妙な冒険 第5部 黄金の風」

■集英社文庫（第5部は30～39巻）■各￥600（税込）

1986年より連載開始。この第5部（1995年～1999年連載）ではイタリアを舞台に、ジョルノ・ジョバァーナが仲間とともにギャング・スターへと登りつめていく姿を描く。

松山洋氏が愛した作品＜Part 1＞

「週刊少年ジャンプ」に短期連載された「魔少年ビーティー」「バオー来訪者」の2作品で、他のどの作品にも似ていない“荒木ワールド”とも言えるテイストのトリコになった松山氏。そして、1986年から「ジョジョの奇妙な冒険」が連載開始。松山氏は、毎号アンケートハガキを出し続けることで、作品を全力で応援し続けた。

COMIC 荒木飛呂彦作品

荒木飛呂彦氏は1980年に、「武装ポーカー」で手塚賞に準入選しデビュー。左の3作品は、いずれも集英社文庫として復刊されている（価格はすべて税込）。

魔少年ビーティー

手品やトリックを自在に使いこなす不思議な転校生・ビーティー。友人である公一を語り手に、2人が体験する怪事件や、ビーティーが仕掛ける犯罪すれすれの恐ろしい復讐の裏側が紹介されていく。コマの余白に描かれた矢印のようなエフェクトや、独特なトリックの解説など、すでに本作で荒木ワールドが全開。全5話。

INTERVIEW

「奇妙なセリフまわしの唯一無二感がすごい！と思っていました」

てもらうための作品も多いかもしれないですね。

松山　でも「わかる人だけ入ってきて」ってなると、どんどん細分化して、数万人だけを相手に仕事するようになってしまいますよね。

「ジャンプ」LOVE、そして荒木ワールドとの出会い

――少年時代から、そうやってマンガを読んでいたなかで、好きだった雑誌というと…。

松山　やっぱり「週刊少年ジャンプ」ですね。仕事で初めて編集部に行ったときは感動しました。「ジャンプが好きでよかった～」って。

――そもそも「ジャンプ」との出会いはいつ頃だったんですか？

松山　初めて読んだマンガ雑誌が「週刊少年ジャンプ」だったんです。でも6歳からですから漢字もそんなに読めないし、絵がゴチャゴチャしてるマンガも目に入らない。その中ですごく読みやすいというか、読めなくてもおもしろさがわかったのが『リングにかけろ』だったんです。必殺ブローの撃ち合いとか、あまりにもファンタジーすぎて。でもその派手さとディテールのカッコよさに感銘を受けました。それから「ジャンプ」を読むようになって、他の作品にも広がっていったんです。

――「ジャンプ」で思い入れのあるマンガをいろいろと挙げていただいたんですが、やっぱり「ジョジョの奇妙な冒険」は別格ですか。

松山　「ジョジョ」というよりも「魔少年ビーティー」ですね。荒木先生の初連載作品。コマにエフェクト的な白黒の矢印が入っていたり、「然るべき報いをくらわしてやる」とかの奇妙なセリフまわしの唯一無二感などで「この作家性はすごい！」と思っていました。次の連載の「バオー来訪者」も「ビーティー」以上に普通じゃない特別さを持っていて。主人公が変身するっていうプロセスがわかった瞬間に、これはヒーローものなんだと理解したものの、その変身も寄生虫が脳みそに入って、バリッと皮膚が割れてバケモノになるって、もう完全におかしいじゃないですか。

――こっちの想像力じゃ追いつかないような、すごい設定ですよね。

松山　でもその特異性が成功してるって思ったんです。「バオー」ってそういう発明の連続で、皮膚を硬質化させて相手を斬るとか、体液で鉄を溶かすとか、ひとつひとつの能力の異質さが完全に「怪人」のもので、普通は主人公にさせないと思うんです。そんなヒーローいないでしょ。

――荒木先生の作品はそういうところが光ってますよね。

松山　だから今でも「バオー来訪者」の話は尽きないわけで、やっぱりあれはひとつの完成形だと思います。その後に「ジョジョの奇妙な冒険」ですね。やっぱり「魔少年ビーティー」「バオー来訪者」「ゴージャス☆アイリン」っていう流れを追いながら荒木飛呂彦先生自体を好きになったので、特別な思い入れがあって。もうジョナサンの第1部が始まったときから常におもしろかった。でも第1部の連載って、第1話以外に巻頭カラーが1回もなかったんですよ。

――巻頭カラーは人気がある証拠ですからね。

松山　パートカラーだけで。ジョセフ（第2部）になってからなんですよ、人気が確立したのは。巻頭カラーも定期的にあって、第3部になってからは完全に看板マンガになった感じですね。

――第3部から読み始めたという人は結構多いですよね。でも松山さんの中では、やはり「ジョジョ」といえば第1部ですかね？

松山　1つ選ぶとなると悩むんですけど……第5部のジョルノ・ジョバァーナですかね。「夢がある」って言い放ったジョルノがギャング・スターに憧れるところからスタートして、ギャングのボスになって終わるという、初めて「成し遂げた」物語だと思うんです。それに物語の中で「覚悟とは何か」ということを一貫して語っている。あのジョルノたちギャングチームの生き方はすごく好きですね。あとは生き方で言うと、じつは私の座右の銘もマンガからもらったものなんです。その話、まだ全然してないですよね。ちょっと長くなりますけど（笑）。

――えーっと、実はですね、もう時間も文字数もないんですよ……。

松山　じゃあもう1回、続きをやりましょう！

【というわけで、次号へ続く】



松山洋氏の履歴書

1970年11月23日生。A型。趣味：仕事。

【経歴】

■幼少期：特撮ヒーローに憧れる。

■少年期：6歳から「週刊少年ジャンプ」を読み始める。初めて読んだ作品は「リングにかけろ」。「キン肉マン」「激!!　極虎一家」「ウイングマン」など、とにかく「ジャンプ」。教科書にはどれも空欄にパラパラマンガがびっしりと描かれるなど、絵ばかり描いては先生に怒られていた。

■青年期：やはり絵ばかり描いていた。16歳の時に初めてペン入れしてマンガを描く。「魔少年ビーティー」に衝撃を受け、荒木作品のとりこに。アニメも好きになり、ロボットアニメにはまる。

■社会人：大学では漫画研究同好会に所属。卒業後、コンクリート二次製品のメーカーに就職。営業を3年ほどやった後、大学時代の友人とともにゲーム制作会社を立ち上げ、現在に至る。

松山洋氏が手がけた作品 <Part1>

2作品をリリースした後、2001年に社名をサイバーコネクトツーに変更。その翌年、バンダイ（当時）などと巨大なメディアミックスプロジェクト『.hack//』を立ち上げ。同社の看板タイトルとなった。また『NARUTO -ナルト-』のゲーム化では超絶的なクオリティで原作の世界を再現。最新作は『Solatorobo ソラトロボ それからCODAへ』。

『.hack//』シリーズ

架空のネットゲーム「The World」での冒険を、キャラクターデザインに貞本義行、脚本に伊藤和典、アニメーション監督に真下耕一を迎えて描く一大プロジェクト。アニメ・マンガ・小説・ラジオ番組といった展開の中心となるゲームは、2002年から4部作の『.hack//』、3部作の『.hack//G.U.』が発売され、今年3月、最新作『.hack//Link』が発売された。まもなく、OVAもリリース予定。





「魔少年ビーティー」
■集英社文庫　全1巻
■￥520

バオー来訪者

秘密機関“ドレス”により最強の生物兵器・バオーへと改造された橋沢育朗と、予知能力をもつ少女・スミレ。2人の逃避行と、ドレスの暗殺者たちとの戦いが描かれる。今の少年誌ではあり得ないバイオレンス描写と、バオーが繰り出す「バオー・メルテッディン・パルム・フェノメノン」などの特殊能力が印象的。全17話。



「バオー来訪者」
■集英社文庫　全1巻
■￥670

ジョジョの奇妙な冒険

連載開始から20年以上、主人公や舞台を変えて語られ続ける一大叙事詩。“ジョジョ立ち”と呼ばれるキャラの独特なポージングや、超能力をビジュアル化した「スタンド」など、その世界は荒木ワールドの真骨頂。現在「ウルトラジャンプ」にて第7部連載中。



「ジョジョの奇妙な冒険」
■集英社文庫　既刊50巻
■￥600（1～3、8～39巻）
￥620（4～7巻）
￥630（40～50巻）

to be continued・・・

次回も松山氏のディープな話が繰り広げられるウウウウッ!!!

編集部チョイス！
2010
12
DECEMBER

GAME & ENTERTAINMENT CALENDAR

ゲーム＆エンタメカレンダー

12月に発売されるゲーム・エンタメを、編集部が厳選して日付別にピックアップ！ 目当てのコンテンツの前後にどんなゲーム・CD・イベントなどが発売＆公開されるのか、これでチェックしよう！

※ゲームタイトルは、最後に書いてあるページに記事、レビューを掲載。なおCDやDVD/BDなどのジャケット写真は、予告なく変更となる場合があります。

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
28	29	30	1 映画：SPACE BATTLESHIP ヤマト ゲーム：モンスターハンターポータブル 3rd (P.16) CD：New Album (Mr.Children)	2 ゲーム：テイルズ オブ グレイセス エフ (P.100)	3 DVD/BD：B型H系5 こわいもの知らず(笑)無修正版 DVD/BD：アウトレイジ 映画：キス&キル	4 映画：劇場版 BLEACH ブリーチ 地獄篇
5 競馬：ジャパンカップダート (GI)	6 コミック：湾岸ミッドナイト C1ランナー④	7 DVD：インセプション	8 CD：チャンスの順番 (AKB48) CD：悪ガキッ① (スマイレージ) CD：夢に向かって / Hello！IVY (さくら学院)	9 ゲーム：二ノ国 漆黒の魔導士 (P.60) ゲーム：不思議のダンジョン 風来のシレン5 フォーチュンタワーと運命のダイス (P.50)	10 コミック：俺の妹がこんなに可愛いわけがない③通常版 映画：ロビン・フッド	11 映画：沈黙の復讐
12 競馬：阪神ジュベナイルフィリーズ (GI)	13 コミック：のだめカンタービレ㉕	14	15 CD：GO ROUND & ROUND IN THE TOWN！ (ROUND TABLE) CD：I・愛KANSAI(JK21) CD：ブリコン～BLEACH CONCEPT COVERS～	16 ゲーム：ガンダム無双3(P54) ゲーム：うみねこのなく頃に ～魔女と推理の輪舞曲～ (P.82)	17 映画：トロン：レガシー DVD/BD+DVD：ヒックとドラゴン	18 映画：仮面ライダー×仮面ライダー オーズ&ダブル feat.スカル MOVIE大戦CORE(コア) 映画：シュレック フォーエバー DVD/BD：涼宮ハルヒの消失
19 競馬：朝日杯フューチュリティステークス (GI)	20 コミック：学園黙示録 HIGHSCHOOL OF THE DEAD SECRET BOX イラスト集：西又葵画集 Vivid	21	22 DVD/BD：バイオハザードⅣ アフターライフ ゲーム：The 3rd Birthday (P.56) ゲーム：電脳戦機バーチャロン フォース (P.58)	23 天皇誕生日 映画：ウルトラマンゼロ THE MOVIE 超決戦！ベリアル銀河帝国 映画：劇場版イナズマイレブン 最強軍団オーガ襲来	24 電撃5pb.発売 DVD/BD：ストライクウィッチーズ2 第4巻 DVD：『聖痕のクェイサー』ディレクターズカット版 R-9 DVD：ゲームセンターCX DVD-BOX7	25 DVD/BD：劇場版 機動戦士ガンダム00―A wakening of the Trailblazer― 映画：デザート・フラワー
26 競馬：有馬記念 (GI)	27 電撃ゲームス Vo.16発売	28 コミック：地獄少女R③	29 コミック：Fate/stay night ⑭ CD：Panty & Stocking with Garterbelt The Original Soundtrack イベント：コミックマーケット79	30 TV：輝く！日本レコード大賞 (TBS)	31 イベント：Dynamite!!～勇気のチカラ2010～ ホビー：PG 1/60 ストライクフリーダムガンダム TV：キングラン アニソン紅白2010 supported byスカパー！	1 元日

3日 B型H系5 こわいもの知らず（笑）無修正版

DVD/BD

・価格：DVD…¥6,090（税込）／BD…¥7,140（税込）
・発売・販売元：ハピネット



週刊ヤングジャンプ連載中の四コマ漫画がアニメ化。TV放送時は隠されていた音声やシーンも公開。4話収録、お楽しみCD付き。

3日 アウトレイジ

DVD/BD

・価格：DVD…¥3,990（税込）／BD…¥5,040（税込）／スペシャル・エディション…¥6,300（税込）
・発売・販売元：バンダイビジュアル



北野武監督作品として、6月に上映されたばかりの話題作品が早くもリリース。悪人ばかりが登場する容赦なきバイオレンス・エンターテイメントだ。特典DVD付きのスペシャルエディションも発売。

1日 モンスターハンターポータブル 3rd

ゲーム

・発売元：カプコン ・PSP
・価格：¥5,800（税込）



雄大なフィールドで、巨大なモンスターに立ち向かうハンティングアクション。友だちと一緒に狩りをするマルチプレイの楽しさは、やはり格別だ。最新作では、新しいモンスターなどが加わっている。（記事はP.16）

2日 テイルズ オブ グレイセス エフ

ゲーム

・発売元：バンダイナムコゲームス ・PS3
・価格：¥8,379（税込）



"守る強さを知る"がテーマの『テイルズ オブ』シリーズ最新作がPS3に登場。グラフィックがHD化され、新ストーリーや新衣装など、さまざまな要素が収録されている。（記事はP.100）

1日 SPACE BATTLESHIP ヤマト

映画

・出演：木村拓哉ほか ・配給：東宝

1974年に放映された人気TVアニメが初の実写化。滅亡寸前の地球を救うため、イスカンダルへ向かうヤマトの壮絶なる戦いの旅が描かれる。主演には木村拓哉を迎え、日本最高峰のVFXチームである白組が最新技術を駆使してCG映像を作り上げた。また主題歌はロックバンド「エアロスミス」のヴォーカリストであるスティーヴン・タイラーが担当し、オリジナルの新曲「LOVE LIVES」を書き下ろしている。



◀ガミラス偵察艦隊の包囲網を突破した後は、ワープを駆使してイスカンダルを目指す。果たして無事地球に帰還できるのだろうか？

15日 I・愛KANSAI (JK21)

CD

・レーベル：テイチクエンタテインメント
・価格：通常盤…¥1,200（税込）／初回限定盤…¥1,500（税込）



関西発のアイドルユニットがついにメジャーデビュー。歌詞には関西2府4県が入れられており、祭ばやしなどがミックスされた明るい曲。初回限定盤はDVDが付属。

15日 ブリコン ~BLEACH CONCEPT COVERS~

CD

・レーベル：アニプレックス
・価格：¥3,150（税込）



TVアニメ「BLEACH」のキャラクターたちが、大ヒットした歴代主題歌を熱唱！　黒崎一護（森田成一）が歌う「＊～アスタリスク～」など、14曲が収録されている。

16日 ガンダム無双3

ゲーム

・発売元：バンダイナムコゲームス
・開発元：コーエーテクモゲームス
・PS3／Xbox 360　・価格：¥7,800（税込）



「機動戦士ガンダム」シリーズに登場するMSを操って大量の敵機を倒す爽快ACT。機体の描画にセルアニメ表現の手法を取り入れて、アニメのような迫力あるバトルシーンを実現。（記事はP.54）

17日 トロン：レガシー

映画

・出演：ジェフ・ブリッジスほか
・配給：ウォルト・ディズニー・スタジオ・ジャパン



1982年公開の映画「トロン」の続編。さまざまなプログラムが混在するコンピュータの世界を、迫力の3D映像で楽しむことができる。

18日 仮面ライダー×仮面ライダー オーズ&ダブル feat.スカルMOVIE大戦CORE（コア）

映画

・監督：田崎竜太　・配給：東映



オーズとダブルの2大ライダーがタッグを組み、仮面ライダーコア（初のフルCGによる敵仮面ライダー）との激闘を繰り広げる。

18日 シュレック フォーエバー

映画

・監督：マイク・ミッチェル
・配給：パラマウント ピクチャーズ ジャパン



ドリームワークス制作の人気映画「シュレック」シリーズ最終章。日本語吹き替えは濱田雅功などが担当。

10日 俺の妹がこんなに可愛いわけがない③ 通常版

コミック

・原作：伏見つかさ／作画：いけださくら／キャラクターデザイン：かんざきひろ　・価格：¥599（税込）
・発売元：アスキー・メディアワークス

コミックス第3巻では、主人公・京介の幼馴染である田村麻奈実が（いい意味で）地味な魅力をキラリと光らせる！　そのほか桐乃のコミケ初参加の話など、登場人物それぞれに見せ場アリ。表紙には、連載でも大活躍している新垣あやせが登場！



◀アニメは絶賛放送中で、2011年1月27日にはPSP版のゲームも発売されるなど、まさに旬なタイトルだ。コミックスで別の魅力を発見してみよう！

10日 ロビン・フッド

映画

・出演：ラッセル・クロウほか
・配給：東宝東和



伝説の義賊、ロビン・フッドの知られざる肖像を描く。一介の射手兵にすぎなかった彼が真のリーダーに成長していく物語は必見。

11日 沈黙の復讐

映画

・出演：スティーヴン・セガール
・配給：ショウゲート



“沈黙”シリーズ最新作が上陸。今回は麻薬抗争に巻き込まれて殺された仲間の復讐に立ち上がる！

13日 のだめカンタービレ㉕

コミック

・著者：二ノ宮知子
・価格：¥440（税込）　・発売元：講談社



天才肌である野田恵とエリート音大生の千秋真一が、クラシック音楽を通じて成長していく物語。最終巻では、問題を抱えたまま初のオペラに挑戦した千秋に魔法のような奇跡が起こる！

15日 GO ROUND & ROUND IN THE TOWN! (ROUND TABLE)

CD

・レーベル：フライングドッグ
・価格：¥3,045（税込）



現在放送中のTVアニメ「それでも町は廻っている」のオリジナルサウンドトラック。OP「DOWN TOWN」、ED「メイズ参上！」のTVサイズを含む、全35曲が収録されている。

4日 劇場版 BLEACH ブリーチ 地獄篇

映画

・監督：阿部記之　・配給：東宝

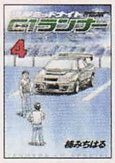


週刊少年ジャンプ連載10周年記念作品。原作者の久保帯人が製作指揮を執る。舞台は原作でも描かれていない地獄。そこは想像を絶する恐るべき世界だった。

6日 湾岸ミッドナイト C1ランナー④

コミック

・著者：楠みちはる　・価格：¥560（税込）
・発売元：講談社



人気コミック『湾岸ミッドナイト』の2ndステージ最新刊。チューニング雑誌「GTカーズ」を復活させるべく集まった荻島らは、伝説の首都高ランナーである「マッドドッグ」佐藤に接触し……！

8日 チャンスの順番 (AKB48)

CD+DVD

・レーベル：You,Be Cool!/KING RECORDS
・価格：¥1,600（税込）



Type-A/K/Bの3タイプを発売。タイプにより収録曲やミュージッククリップが異なる。表題曲はPSPソフト『AKB1/48アイドルと恋したら…』のテーマソング。

8日 悪ガキッ①（スマイレージ）

CD

・レーベル：hachama
・価格：通常盤…¥3,150（税込）／初回生産限定盤…¥3,780（税込）



待望の1stアルバムはこれまで発売されたシングル3曲を含む計12曲を収録。初回生産限定盤には、DVDとシリアルナンバーカードを封入。

8日 夢に向かって / Hello！IVY（さくら学院）

CD

・レーベル：トイズファクトリー
・価格：¥1,500（税込）



10人による「成長期限定‼」ユニットがついにシングルデビュー。インストを含む6曲入り。初回封入特典は、さくら学院生徒カード（ランダム全11種類の中から1枚封入）。

9日 ニノ国 漆黒の魔導士

ゲーム

・発売元：レベルファイブ　・DS
・価格：¥6,800（税込）



アニメーションはスタジオジブリが、音楽は久石譲氏が担当。ソフトには魔法指南書が同梱されており、そこに書かれた魔法をタッチペンで画面に描くと、ゲーム中で魔法が発動する。（記事はP.60）

23日 ウルトラマンゼロ THE MOVIE 超決戦！ベリアル銀河帝国

映画　・監督：アベユーイチ　・配給：松竹



ウルトラマンシリーズ45周年記念作品は、ウルトラマンゼロが主人公。宇宙制覇を目指すカイザーベリアルの野望に立ち向かう！

23日 劇場版イナズマイレブン 最強軍団オーガ襲来

映画　・監督：宮尾佳和　・配給：東宝



DSソフトのほか、TVアニメやマンガなどで展開されてきたサッカーバトルがついに映画化。豪快に繰り出される超次元の必殺技は必見！

18日 涼宮ハルヒの消失

DVD/BD
・価格：DVD通常版…¥6,930（税込）／DVD限定版…¥7,980（税込）／BD通常版…¥8,400（税込）／BD限定版…¥9,450（税込）
・販売元：角川映画・京都アニメーション

2010年2月に公開され、興行収入8億4千万円を記録した映画「涼宮ハルヒの消失」がついにDVD/BD化。制作は、TVアニメ版と同じ京都アニメーションが担当している。DVDとBDそれぞれに通常版と限定版があり、限定版には感動のラストシーン制作のために行われた「甲南病院」のロケハン映像のほか各種映像特典を多数収録したディスクを同梱。シリーズおなじみのスライドトレイに収録され、ポストカード付き解説シートなども封入されている。またBD限定版には、専用特典となる「涼宮ハルヒの消失 脚本集」も同梱されている。これは脚本担当の志茂文彦氏による決定稿を、ハードカバー仕立ての本にして作成したもの。映画本編ではカットされたシーンも収録されている。



▶クリスマスが間近に迫ったある冬の日。登校したキョンは、ハルヒがいないことに気づく。そして消滅したはずの朝倉と出会ってしまう……。

24日 ストライクウィッチーズ2 第4巻

DVD/BD
・価格：DVD通常版…¥6,090（税込）／DVD限定版…¥7,665（税込）／BD…¥9,240（税込）
・販売元：角川映画



全12話中の第7、8話を収録しているほか、DVD限定版とBD版には100ページ超の豪華ブックレットや、新キャラクターを中心に声を集めたセリフ集のCDが特典となっている。

22日 バイオハザードⅣ アフターライフ

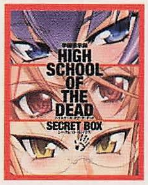
DVD/BD
・価格：DVD…¥3,980（税込）／ブルーレイ&DVDセット…¥4,980（税込）／IN 3D…¥5,980（税込）／コレクターズBOX…¥9,800（税込）／Blu-rayスペシャル・クアドリロジーBOX…¥10,800
・発売、販売元：ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント



シリーズ最新作は、東京が舞台の1つとなっている。手裏剣や刀を使ったアクションは必見。フィギュアが付いた5000セット限定のコレクターズBOX（¥9,800）も発売。

20日 学園黙示録 HIGHSCHOOL OF THE DEAD SECRET BOX（シークレット・ボックス）

コミック
・原作：佐藤大輔　作画：佐藤ショウジ　・価格：¥3,780（税込）
・発行：富士見書房　発売：角川グループパブリッシング



70ページ超のアンソロジーブックレットのほか、毒島先輩OPPAIマウスパッド、宮本麗BITCH⇔CUTE寝返り枕カバー、高城沙耶BUKKAKEパスケースというという豪華内容でお届け！

24日 『聖痕のクェイサー』ディレクターズカット版 R-9（レンタル専用）

DVD　・販売元：フライングドッグ



女性から聖乳（ソーマ）を得ることで特定元素を自在に操る、特殊能力者と美少女たちの活躍を描く。今回もTV放映できなかったお楽しみシーンが見られるのか……？

22日 The 3rd Birthday

ゲーム
・発売元：スクウェア・エニックス　・PSP
・価格：通常版¥6,090(税込)／DL版¥4,980(税込)



アヤ・ブレアの3度目の戦いを描いたA・RPG。兵士たちの意識を乗っ取り、体を借りる能力を使いツイステッドと戦う。（記事はP.56）

20日 西又葵画集 Vivid

イラスト集　・価格：¥3,150（税込）　・発売元：角川書店



「SHUFFLE!」などのゲームや萌え米などの美少女イラストを数多く手がける人気クリエイター・西又葵が初の画集を発売。版権イラストから描き下ろし最新イラストまで、収録点数は150点を超える。

今号のSELECTION

気になるネタをさらに調査

1 LIVE! 東京ドームシティの点灯式で伊藤由奈さんがライブ！

東京ドームシティでは、150万球のLED電飾を施した冬のイルミネーションを2011年2月14日まで実施中。点灯式では人気アーティストの伊藤由奈さんがミニライブを披露したほか、花火と音楽の競演も開催された。



▲オブジェ“グリーンスフィア”では、LED水耕栽培を行っている。

2 LIVE! お台場の点灯式ではMy Little Loverがライブ

お台場にあるデックス東京ビーチでは、電球約20万個を使用する「第15回台場メモリアルツリー」を開催。点灯式にはMy Little Loverが登場し、新アルバム「acoakko debut」の収録曲「DESTINY」など5曲を披露した。



▲ライブでは「Hello, Again〜昔からある場所〜」も熱唱。

3 発表会 スーパーサーカス第9弾「ダイハツ クーザ」開催

過去18年間で880万人を越える総動員数を記録した、シルク・ドゥ・ソレイユが贈るスーパーサーカス。その第9弾となる「クーザ」の発表会がフジテレビにて行われた。スペシャルサポーターの小倉智昭は、いち早くバンクーバーでこの公演を見ており、「人間の力や技はここまでできるのかと圧倒された！」と話した。



▲くりぃむしちゅー、佐々木健介、北斗晶、松下奈緒、はいだしょうこも登場。

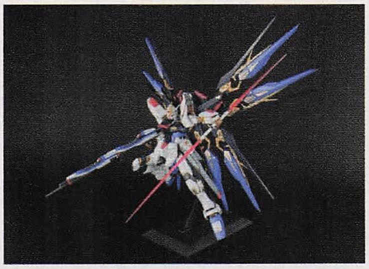


▶2011年2月2日から東京・原宿ビッグトップなどで開催される。

31日 PG 1/60 ストライクフリーダムガンダム

ホビー ・価格：¥26,250（税込） ・発売元：バンダイ

PG史上最大級のサイズを実現した、究極のストライクフリーダムガンダムが大晦日に発売される。スーパードラグーンの射出展開ギミック、完全新規型の可動式内部骨格、思いのままのポージングが楽しめる関節部の新機構といった、魅力を存分に引き出すギミックを搭載。ダイナミックなアクションポーズでのディスプレイが可能となる専用ベースも付属している。



◀スライド機構を組み込んだ外装と進化した内部骨格により、黄金部位を効果的に露出することができる。

31日 キングラン　アニソン紅白2010 supported byスカパー！

TV ・放送時間：22時～25時30分 ・放送局：スカパー！（CS／チャンネル・パックセットなどの契約者は無料）

3時間30分でアニソン100曲を披露する年越し音楽イベントが今年も開催。曲目は懐かしい名曲から最新曲まで幅広く選定し、アニメシンガーは現在白組が石原慎一、鶴島仁文など、紅組がAKINO、池田彩などが決定している。VOCALOIDや海外ゲストも登場する予定となっており、現在HPではリクエストを受付中（http://anisonkouhaku.jp/）。なおイベントの模様はCS放送「スカパー！」にて生中継される。

KINGRUN アニソン 紅白 2010

29日 Fate/stay night ⑭

コミック ・著者：西脇だっと　原作：TYPE-MOON ・価格：¥588（税込） ・発売元：角川書店



持ち主のあらゆる願いをかなえる聖杯を巡る戦いに巻き込まれた衛宮士郎とセイバー。サーヴァントのなかでも最凶と称されるバーサーカーとの死闘に、ついに決着がつく！

29日 Panty & Stocking with Garterbelt The Original Soundtrack

CD ・レーベル：フライングドッグ ・価格：¥3,045（税込）



ガイナックス制作のカートゥーン風アニメからサントラが発売。OP＆EDなどが収められている。音楽プロデュースはm-floのTaku。

29日 コミックマーケット79

イベント ・期間：29日～31日 ・開催場所：東京ビッグサイト



「冬コミ」と呼ばれる世界最大規模の同人誌即売会が開催。企業ブースやコスプレ撮影会などもあり、今年も会場は熱くなりそうだ。

31日 Dynamite!! ～勇気のチカラ2010～

イベント ・開始時間：16時 ・開催場所：さいたまスーパーアリーナ



立ち技、総合のあらゆる格闘技イベントで活躍するトップファイターたちが大晦日に集結。今年も夢のカードが期待される。

24日 ゲームセンターCX DVD-BOX7

DVD ・価格：¥8,190（税込） ・販売元：ハピネット



クリア困難な伝説のゲームに有野課長（よゐこ）が挑むシリーズ第7弾。今回のゲームは『スーパーマリオ64』『ロックマン』など。果たしてクリアできるのか？

25日 劇場版 機動戦士ガンダム00 －A wakening of the Trailblazer－

DVD/BD ・価格：DVD…¥6,300（税込）／BD（通常版）…¥7,350（税込）／BD（COMPLETE EDITION）…¥10,500（税込） ・販売元：バンダイビジュアル



ガンダムシリーズ19年ぶりの完全新作映画が緊急リリース。限定版のCOMPLETE EDITIONには、生フィルムや絵コンテ集などの初回特典を同梱。

25日 デザート・フラワー

映画 ・出演：リヤ・ケベデほか ・配給：エスパース・サロウ＋ショウゲート



世界的トップモデルであるワリス・ディリーのベストセラー自伝本を映画化。アフリカでの衝撃の過去などが描かれている。

28日 地獄少女R③

コミック ・漫画：永遠幸　原作：地獄少女プロジェクト ・価格：¥440（税込） ・発売元：講談社



「いっぺん、死んでみる？」というフレーズで知られる地獄少女こと閻魔あいが復活（リターンズ）。虐待される幼い姉妹や芸能界に渦巻く悪意など、闇の物語は今日も続いていく……。

5 CHECK! 12月発売のスマートフォン どれを買ったらいい？

情報端末機能が付いた多機能携帯電話「スマートフォン」が人気の中、3キャリアの秋～春モデルが発表となった。

12月発売のモデルをチェックしてみると、最大の注目は「LYNX 3D SH-03C」と「GALAPAGOS 003SH」という高機能な2機種。両方とも裸眼で立体が見える3D液晶を搭載しており、おサイフケータイ、ワンセグ、赤外線通信にも対応しているのが特徴。また音楽再生の専用ボタンを搭載している「BlackBerry Curve 9300」、防水対応の「REGZA Phone T-01C」、3Dインターフェイス採用の「SIRIUS α」、5インチという大画面の「DELL Streak 001DL」、軽量の「Libero 003Z」といった、一芸に秀でたモデルの魅力も捨てがたい。



◀▼iPhoneにはない、おサイフケータイやワンセグといった特徴で、その牙城を崩せるだろうか？



4 LIVE! 禁書目録2のOPを歌う黒崎真音のライブレポート

11月24日に発売された黒崎真音の1stシングル「Magic ∞ World」のPV初公開ライブが開催。黒崎本人が人気作品のコスプレをしていることが判明すると、場内は大興奮状態に！　これはぜひPVをチェックしておきたい！



▲初回限定版のみ、PVを収録したDVDを同梱。コスプレ姿は必見だ！



のか？

歴史とインタビューから探る『MH』シリーズの魅力と『3rd』の実態

『モンスターハンター（以下、MH）』シリーズは、２００４年に第1作目が誕生して以来、続編が登場するたびに多くのユーザーを惹きつけ、ファンを確実に増やし続けてきた。特にＰＳＰ専用の『モンスターハンターポータブル（以下、ＭＨＰ）』は、複数のユーザーがＰＳＰとソフトを持ち寄れば、最大４人でのマルチプレイがすぐに楽しめるという手軽さが受けて人気が爆発、シリーズ初のミリオンセラーを達成した。その後も人気は上がり続け、続編である『ＭＨＰ ２ｎｄＧ』では、廉価版を含めて４００万本以上のセールスを記録。ＰＳＰソフトのなかで最も売れたタイトルとして名を残すこととなった。

その名のとおりの〝モンスタータイトル〟となった本シリーズは、12月1日に発売される最新作『モンスターハンターポータブル ３ｒｄ（以下、３ｒｄ）』によって、ユーザーたちを新たな狩り場へと導こうとしている。いったい何がユーザーたちをこれほどまでに惹きつけるのか。彼らを〝狩り〟へと向かわせるものとはいったい何なのか？

巻頭特集「なぜ僕らは〝狩る〟のか？」では、今までに登場した歴代の『ＭＨ』シリーズの要素を紐解きながら、開発陣へのインタビューを交えて、さまざまな角度から、その疑問に迫っていく。

『MH』シリーズの軌跡

PS2
モンスターハンター
（2004年 3月11日発売）

記念すべきシリーズ第1作。発売当初はそれほど注目されていなかったが、口コミで人気が沸騰。スキルの仕組みが現在と大きく異なるなど、黎明期らしい一面も。

PS2&Wii
モンスターハンターG
（PS2：2005年 1月20日／Wii：2009年4月25日発売）

第1作の内容を継承しつつ、双剣の追加やスキルシステムの変更などの新要素を導入した続編。2009年には、より遊びやすく調整されたWii版も発売されている。

PSP
モンスターハンターポータブル
（2005年 12月1日発売）

携帯ゲーム機であるPSP用タイトル第1作。PSP本体とソフトを持ち寄れば、簡単にマルチプレイができるところが好評を博し、大きな人気を集めることとなった。

PS2
モンスターハンター2（ドス）
（2006年 2月16日発売）

前作にあたる『MHG』の世界を引き継ぎつつ、新たなフィールドとモンスターを大量に追加。武器も太刀、狩猟笛、ガンランス、弓の4種類が追加されている。

PSP
モンスターハンターポータブル 2nd
（2007年 2月22日発売）

『MH2（ドス）』から世界観を引き継いだ新作で、拠点は雪山に近いポッケ村。ロード時間を短縮できるBGロード機能により、さらに快適なプレイが可能に。

PSP
モンスターハンターポータブル 2nd G
（2008年 3月27日発売）

『MHP2nd』の強化版。狩り場に連れて行けるオトモアイルーや新モンスター、豊富な装備品など充実した内容。爆発的な売れ行きで、シリーズの人気を不動のものに。

Wii
モンスターハンター3（トライ）
（2009年 8月1日発売）

Wiiで発売された据え置き機の最新作。モンスターはほとんどが新規で、水中での狩りや、モンスターにスタミナが設定されるなど、新たな試みが多数行われている。



巻頭特集

なぜ僕らは“狩る”

PSP
モンスターハンターポータブル 3rd
（2010年 12月1日発売）

■PSP ■ACT（ハンティングアクション）
■カプコン ■¥5,800（税込） ■2010年12月1日発売
■プレイ人数：1人用（アドホック時は最大4人）

PSP用タイトルの第4作目として発表され、発売を目前に控えている『MH』シリーズ最新作。温泉が沸く和風テイスト溢れるユクモ村が拠点。新規のフィールドや多数の新モンスター、2匹同時に連れて歩けるオトモアイルーなど、魅力的な要素が満載の内容となっている。

MONSTER HUNTER PORTABLE 3rd モンスターハンターポータブル

『MH』シリーズの歴史に迫る!

『モンハン』なんでもクロニクル

第1作目となるPS2版『MH』の発売からから6年……。その間、シリーズはPSP、そしてWiiといったさまざまなプラットホームで、その世界を広げていった。ここでは各シリーズの歴史を振り返りつつ、施設やそこに登場する人々などを紹介していく。

歴代『MH』シリーズのアレコレをピックアップ

『MH』といえば、まず「モンスター」「ハンター」「狩り」という3大キーワードが浮かんでくるだろう。『MH』の歴史を語るうえで、それらのキーワードは重要だが、ハンターの拠点……すなわち、すべての起点となる「施設」はもっと重要だ。さらに、さまざまな形で狩りのサポートをしてくれる「受付嬢たち」。そして『MH』シリーズの象徴ともいえる「肉焼き」など、思い起こせばお世話になったアレコレを、歴史とともに紹介しよう。

ハンターの拠点となる 施設

クエストの受注や装備の加工などが行える拠点「村」は、『3rd』で5つ目を数える。なお、据え置き機のオンラインモードでは多数のプレイヤーが集う「街」が拠点に。



▲村に入って右の家がマイハウス。その隣がクエストを受けられる村長の家。ココット農場はマイハウスの向かいの道を進んだ先にある。

ココット村

登場タイトル
▶『MH』▶『MHG』
▶『MHP』▶『MH2（ドス）』

シリーズ共通の施設がそろう原点の村

アイテム屋、武器屋、訓練所といった『MH』シリーズで共通の施設が存在。PSP版の『MHP』では素材が手に入るココット農場やマイハウスでの食事が追加されたことで、より便利になった。

ココがポイント! ワシじゃ、村長じゃ！ Wii版の『MHG』ではワシの家の庭にあるテーブルで食事ができるのじゃ。



村長



◀農場は手軽に素材が手に入る便利な施設。



▶マイハウスでは、プーギーに癒される。

ネットワークモードの施設

ミナガルデの街

広場や市場、酒場などネットワークモードならではの施設もある。『MHG』ではG級クエストが受注可能になった。

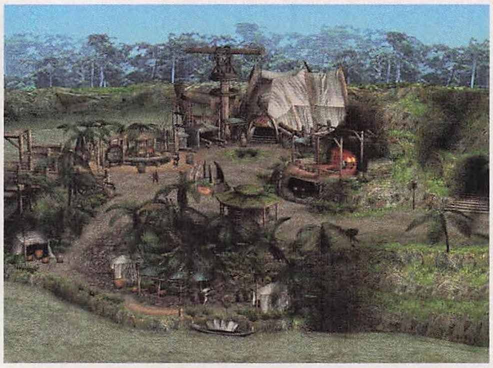


ココがポイント! やあ！ このジャンボ村では酒場で受けられるクエストのほかに、村のみんなからもクエストを依頼されることがある。村人のお願いをこなすことで酒場、港、工房といった施設がどんどん発展していくのさ。



村長





▲▶ジャンボ村の中央にある丸い屋根がマイハウス。ボッケ村のマイハウスと比べると窓の数も多く、開放的な部屋になっている。また、部屋のなかでは食事も可能。

ジャンボ村

登場タイトル
▶『MH2（ドス）』

うっそうとした密林の中の大河に面した小さな村

アイテム屋や武器屋といったおなじみの施設に加え、魚釣りや腕相撲（左写真）といったミニゲーム的な要素も楽しめた。村長は村の発展に大きな期待を抱いている竜人族の若者で、プレイヤーは村人たちと一緒に村に貢献していくことに。



▲港で船大工の親方と腕相撲。○ボタンと×ボタンを交互に連打せよ。

ネットワークモードの施設

ドンドルマの街

ドンドルマの街には施設以外の要素も盛りだくさん。特に捕獲したモンスターとチームを組んで、相手チームと争う異色の「大闘技会」は必見！





ゲーマーズ座談会 拠点・施設編

ライターD 『MH』からやり込みまくっている。武器はすべて使いこなせます！

ライターP 装備は見た目がすべてと豪語する。スキルはあんまりキニシナイ！

ライターO 大剣とハンマーをこよなく愛している、まさに漢（おとこ）ハンター。

ライターD（以下、D） モンスターハンター座談会、はっじまるよー！

ライターP（以下、P） わぁい！

ライターO（以下、O） なんだその始め方（笑）。まあいいや、とりあえず歴代の拠点・施設から語りましょう。

D 『MH』でごった煮というと、初めに食事が思いつきますね。『MH』の食事はどれもウマそう……じゅるり。

P 今でこそフツーに活用している食事のステータスアップだけど、初代とPS2版の『MHG』では、ミナガルデの街（オンライン）でしか食べられなかったんですよね。

O あれ、そうだったっけ。

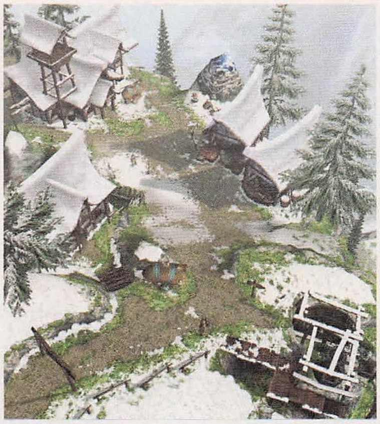
D ですです。基本的にミナガルデでは、ゲストハウスっていう宿屋に泊ま

ポッケ村

モンスターの活動が盛んな極寒の地

雪山に隣接した小さな村だが、訓練所や武器屋といった、ハンターに必要な施設はひととおり揃っている。また、集会所では村で受けられるクエストよりも難易度の高いものが用意されている。

登場タイトル
▶『MHP2nd』
▶『MHP2ndG』



ココがポイント!

『MHP2ndG』の集会所では、手強いモンスターが登場するG級クエストが受けられるぞい。アドホックモードでヌシの仲間と一緒に挑戦するのじゃ!


村長



◀採取、採掘、釣りといった『MHP』の農場とほぼ同様の施設が揃っていた。



◀中央の本棚ではインナーや髪型の変更が可能。また、奥にはアイルーキッチンがある。

モガの村

森と海と風、自然も豊かな活気ある漁村

水上に組まれた木造の足場の上に、住居やさまざまな施設が建ち並ぶ漁村。プレイヤーは、この村を襲う謎の大地震の原因を探ることになる。港にいる船乗りたちは、村の資源にもなる魚やお宝などを獲ってきてくれる。

登場タイトル
▶『MH3(トライ)』





▲生活に欠かせない設備があるほか、インテリアも設置可能。



◀キノコやハチミツなどを入手できる、拡張が可能な施設。

ネットワークモードの施設

ロックラックの街

大砂漠のなかにたたずむ交易の盛んな街。酒場や工房といった、さまざまな施設が揃っている。



ココがポイント!

うんむ。村の奥にあるモガの森には自由に入ることができる。練習にはもってこい!


村長

そして『3rd』のユクモ村

高い山々の間にある、温泉を中心に発達した村。武器屋や雑貨屋といった施設のほか、集会浴場が存在する。集会浴場は、集会所と温泉が一緒になったようなもので、クエストに行く前に入浴すれば、さまざまな効果を得られる。



◀集会浴場は男女混浴なので、やる気もみなぎる!?

受付嬢たち

各村や街にはハンターにクエストを紹介してくれる受付嬢(or酒場の看板娘)たちが存在する。彼女たちの何気ない仕草や言動も『MH』の魅力といえるハズ!

ココット村出張所の受付嬢(MHP)



◀仕事中にもかかわらず、大きなあくびをしていたり……(笑)。

ジャンボ村　酒場の看板娘(MH2(ドス))



▶村長を慕う酒場の看板娘。昼夜を問わない働き者だ。

ポッケ村　集会所の看板娘(MHP2nd、MHP2ndG)



◀カラフルな服装は、クエストの難易度にも関係していたり。



モガの村
ギルドの受付嬢
(MH3(トライ))

ココがポイント!

基本的にクエストのグレードによって担当している受付嬢が違う。衣装の違いを楽しむのもアリ?



ハンターに対してフレンドリーな言動で接してくる。受付嬢のなかでも特に個性的な存在。

肉焼きセットのイロイロ

「肉焼き」といえば『MH』!ということで歴代『MH』シリーズに登場する、さまざまな肉焼きセットをピックアップ。なかには一風変わった肉焼きセットも。

◉全10種類の肉焼きセット

携帯肉焼きセット	『MH』シリーズ全般
肉焼きセット	『MH』シリーズ全般
高級肉焼きセット	『MH2(ドス)』『MH3(トライ)』以外
男の肉焼きセット	『MH2(ドス)』
女の肉焼きセット	『MH2(ドス)』
猫の肉焼きセット	『MH2(ドス)』
高速肉焼きセット	『MH2(ドス)』
よろず焼きセット	『MH2(ドス)』
連続肉焼きセット	『MH3(トライ)』
特注よろず焼き機	『3rd』



ココがポイント!

肉焼きセットもイロイロな種類があるニャ。なかでも男の肉焼きセットの肉焼きメロディは必聴なのニャーーッ!(アイルー)


男の肉焼きセット

「ウンバウンボ、ウンバウンボ、ウンバウンボ、ウンバウンボ、ウンバウンボ、ウンバウンボ、ウンバウンボ、バッ! ハァ~~アッ! じょうずにやけましたー! チェストォ!!!」

る形式で食事をしていました。宿屋のグレードに対応して食事のランクも上下したり。最高グレードの宿屋に泊ると、2000Zもかかったんですよ。今考えると、結構高いッスね~。

P 『MH2(ドス)』からは、オフラインでも利用できるようになりました。ただ、このときは食材を自分で用意しないとだめでしたけど。

O なるほど~。そして『MHP』からは、アイルーたちがハンターの手助けをしてくれるようになって、手軽に食事ができるようになったんだね。

D 肉焼きセットも『MH2(ドス)』から充実した感じッスね。上でピックアップしてますが、男の肉焼きセットは大好きでした。また出ないかな~。ウンバウンボ、チェストー!

O 『3rd』で新しく追加された特注よろず焼き機もインパクト抜群ですぞ。生肉が串焼き状態で焼かれていくのは、ある意味感動的(笑)。

P 一気に10個のこんがり肉を作れるのは便利ですね~。失敗したら10個のコゲ肉ができちゃうのはご愛嬌。

D そこは繰り返し訓練あるのみッスよ。訓練所のように。

P 『3rd』でも訓練所はあるみたいだけど、今回もピアス系防具の生産素材は訓練所なのかな~。訓練所は装備が固定されるから、見た目が勝手に決まって困るんだよね。

O そこまで見た目にこだわるのか!見た目はともかく、訓練所のクエストは手ごたえがあってやりがいがありますな。個人的には教官のキャラも好き。

D 漢(おとこ)前ですしね(笑)。教官のコンセプトは、まったくブレないので俺も好きです。地味にフェイスタイプが変わってたりするんですが、全員「我輩」ですしね。

P コンセプトが変わらないのは、ギルドの受付嬢もそうだよね。シリーズとおして「はぁい♪」には癒される!

D そういえば、マイハウスもどんどん変化してますよね。『MH3(トライ)』ではインテリアをたくさん飾れるぐらいに広くなりましたし。

O ロックラックの街(オンライン)の最高級ギルドハウスだと、かなりの数のインテリアを飾れましたな。

D こういう小物は結構好きなので、コンプリートしちゃいました。

P おぉ、スゲェ。あと、『3rd』の自宅は、オトモアイルー2匹を連れていけるということで、ゆったりと広くなっているようですね。

O でっかいネコが目印のオトモボードとかナゾの土釜とか、見た目も賑やかで楽しそう!

『MH』シリーズの歴史に迫る!

武器の歴史

『MH』シリーズの歴史を語るうえで、武器の進化とその変遷については外すわけにはいかない。ここでは「武器の歴史」と称し、シリーズにおけるシステムや武器の変更点などについて振り返りつつ、『3rd』ではどのように変わっているのかを改めて見ていきたい。

武器システムの変遷とその進化の歴史

初代『MH』では、武器の種類は大剣、片手剣、ハンマー、ランス、ライトボウガン、ヘビィボウガンの6種のみで、斬れ味ゲージも4段階だった。次に発売された『MHG』では、新たな武器種として双剣が追加に。さらにG級クエストの登場で、より強いモンスターと立ち回るため、斬れ味ゲージも2段階追加され、全6段階となる。『MH2（ドス）』は大きく進化を遂げ、太刀、狩猟笛、ガンランス、弓の4種類が追加。続く『MHP2nd』『MHP2ndG』の基盤となる。『MHP2ndG』ではさらに手強いモンスターが現れたことにより、斬れ味ゲージは白の上に紫が追加された。そして『MH3（トライ）』ではガンランス、狩猟笛、弓は使えなくなったが、新たな武器種としてスラッシュアックスが追加され、ほかの武器種に関しても、一連の攻撃アクションがすべて見直されている。

武器システムの主要な移り変わり

斬れ味ゲージの増加

『MH』では、赤、橙、黄、緑の4段階だった斬れ味ゲージは、『MHG』でその上に青と白が追加された。さらに『MHP2ndG』では紫が追加され、7段階となる。

武器種の増加

『MH』では6種だったが、シリーズを重ねるごとに5種を追加。『MH3（トライ）』でスラッシュアックスが加わり、最新作の『3rd』でシリーズ最多の12種類に。

攻撃アクションの充実

シリーズを重ねるごとに追加や調整が行われており、立ち回りの変化が楽しめる。また、『3rd』では大規模な追加要素があるため、新鮮な気持ちで楽しめるだろう。



◀『MH3』で追加されたスラッシュアックスが『3rd』にも登場。変形による立ち回りの変化が魅力だ。

全12種の武器を振り返る

ここでは『3rd』に登場する全12種の武器の移り変わりを振り返るとともに『3rd』でどのような変化をしているのかを解説。

大剣　強力な溜め斬りを駆使して戦え!



『MH』から登場しているが、大剣の代名詞ともいえる溜め斬りは『MH2』で追加された。そして『MH3(トライ)』では横殴りと強溜め斬りが追加され、攻撃の幅が大きく広がった。

『3rd』はどうなる?

『MH3(トライ)』にもあった横殴りと強溜め斬りは『3rd』でも健在。状況に応じた柔軟な動きが可能となりそうだ。

双剣　軽快な動きと圧倒的な手数が魅力



片手剣からの派生として『MHG』から追加されており、鬼人化のシステムも基本的に登場時から変わっていない。また『MHP2ndG』では左右で異なる属性を有した武器も登場した。

『3rd』はどうなる?

鬼人化に加え、専用の技が出せる鬼人強化を追加。双方を使いこなした、新しい立ち回りが必要となりそうだ。

太刀　練気ゲージを溜めて攻め続けろ!



『MH』でも太刀のようなデザインの大剣は存在していたが、武器種として登場したのは『MH2（ドス）』から。『MH3（トライ）』では、気刃大回転斬りと移動斬りが加わった。

『3rd』はどうなる?

気刃大回転斬りを当てると、刃がオーラを纏い攻撃力が上昇する。この状態を維持した立ち回りが要求されそうだ。

ハンマー　スタミナを奪い、優位に立て!



『MH』から登場しており、その豪快な挙動はシリーズをとおして変わらない。『MH3（トライ）』からはモンスターのスタミナを大きく奪える武器になった。

『3rd』はどうなる?

溜め攻撃のモーションや、技のつながりなどの変化も。うまく使いこなして、ハンマーの新たな可能性を探りたい。

片手剣　汎用性の高い立ち回りが可能



軽快な動きと、武器を出したままアイテムが使える点などはシリーズをとおして変わらない。『MH3（トライ）』では盾攻撃などの打撃攻撃が追加され、立ち回りの幅が大きく広がっている。

『3rd』はどうなる?

盾攻撃などの打撃属性の技が追加され、モンスターのスタミナを奪ったりめまい状態にできるようになった。

スラッシュアックス　2つのモードを使い分けろ!



『MH3（トライ）』から登場した武器種で、シリーズでは一番新しい。状況に応じて剣と斧の2つのモードを使い分けられる。剣モードだと属性解放突きを使える。

『3rd』はどうなる?

攻撃は遅いが移動が速い斧モードと、移動は遅いが攻撃速度が速い剣モード。状況に応じた切り替えが重要だ。

過去インタビューのキーワード

電撃ゲームス、電撃PlayStationにて過去に掲載したインタビューの中から、世界観や武器などについてのキーワードをピックアップ。シリーズの歴史から、その進化の変遷を見極めよう。

「MH【04.3.11発売／PS2】」

当初は魔法が登場するようなファンタジー系も考えていた

●2000年あたりに、ネットワークを使ったゲームを作ろうという動きがありました。大きな企画が3つほど立ち上がり、そのうちの1つが『MH』だったんです。（藤岡要氏）

●最初の切り口は「大きな武器を振り回して巨大なモンスターと戦うACT」でした。当初は魔法が登場するような、今よりもファンタジー色の濃い世界を舞台にするという案もありましたね。でも内容を詰めていくにあたりプレイヤーとモンスターがどんな関係にあるのかを考えることにしました。（江口勝博氏）

●“狩り”というコンセプトは、ゲームの世界設定を考えているときに、少しずつでき上がっていきました。世界設定を考える際に、誰でも参加しやすいネットワークゲームを作ろうという気持ちがあり、少しでも間口を広げるために、殺伐としたゲームにはしたくなかったんです。（藤岡要氏）

●『MH』は大きな武器で巨大なモンスターを狩るというコンセプトで制作されているので、大きな遠距離武器としてヘビィボウガンを考えたんです。ただ比較がないと大きいかどうかがわからないので、そこからライトボウガンのアイデアが出てきました。ちなみに片手剣も、大振りで威力が高い大剣に対する形で生まれました。（江口勝博氏）

「MHG【05.1.20発売／PS2】」

遊びの幅が広がると思って双剣を考え出した

●武器のカテゴリーを1つくらいなら追加できそうだったので、片手剣からの派生武器として双剣を考えました。少しアタッカー寄りに派生することで、遊びの幅が広がるのではないかと思ったんです。（藤岡要氏）

●クエストレベルを追加する以上は、これまでのものよりも手ごたえを出そうと思いました。ただパラメータを上げるだけではおもしろさがないので、肉質や弱点属性を変更したうえで、体の色も違う亜種という存在を作ったんです。（藤岡要氏）

●この頃から、クエスト内容に不確定要素を盛り込んでいます。同じモンスターでも、挑むたびに強さやサイズが変動するようにしま

電撃コラボの歴史

『MH』シリーズでは、さまざまな分野とコラボした武器や防具が多数登場している。ここでは、電撃シリーズとのコラボ装備を紹介していく。



ディアソルテシリーズ

こちらも漫画「モンスターハンター2」とのコラボ。主人公が、紅いディアブロスを狩ったあとに着用していた防具をもとにデザインされている。作成に必要な素材は、イベントクエストで入手可能だ。



ポリタンハンマー

電撃PlayStationといえばポリタン。ポリタンといえば電撃。あのポリタンが『MH』シリーズでは武器となって登場している。武器種はハンマーで、属性は"電撃"にちなんで雷となっている。



ライトニングワークス

『MH3(トライ)』で登場した、電撃コラボ第3弾。刀身が太く大剣のように見えるが、武器種は太刀。属性はもちろん雷が付加されている。刀身は常に光っており、その存在感は一見の価値アリだ。



ディアソルテアロー

電撃㋷王で連載していた漫画「モンスターハンター2」とのコラボレーション。防具とは違い、こちらは防具のイメージをもとに作られた、ゲームでのオリジナル武器となっている。優秀な性能を誇る。

ライトボウガン　支援が得意な射撃武器



『MH』から使用でき、『MH2(ドス)』では速射が追加された。また『MH3(トライ)』ではパーツを組み替えるとライト、ミドル、ヘビィに性能が変化するシステムになっている。

『3rd』はどうなる?

『3rd』では射撃後にステップ回避を行えるようになり、より軽快な動きで立ち回れるようになっている。

狩猟笛　アグレッシブな支援役に!



『MH2(ドス)』から登場。パーティを強化できる演奏を行うことができ、協力プレイでは主に支援役として活躍する。なお『MHP2ndG』では高周波の旋律などが追加されている。

『3rd』はどうなる?

『3rd』では演奏システムが変更されており、攻撃をしながら支援するといった、新しい立ち回りができそうだ。

ヘビィボウガン　高火力の固定砲台と化せ



こちらも第1作から登場しており、『MH2(ドス)』ではシールドを装備できるようになった。『MH3(トライ)』ではボウガン全般に弾種の追加や、ガンナー用ポーチの追加などの調整もあった。

『3rd』はどうなる?

新要素のしゃがみ撃ちは移動ができなくなるぶん怒涛の射撃を繰り出せる。使いこなしてダメージアップを図ろう。

ランス　鉄壁の守りを誇る移動要塞



シリーズをとおして、その鉄壁の守りは他の追随を許さない。『MH3(トライ)』では、ガード前進やカウンター突きが追加され、ガード性能はそのままに、より攻撃的な動きが可能となった。

『3rd』はどうなる?

『MH3(トライ)』で追加されたガード前進やカウンター突きなどは継承。より攻撃的な立ち回りが可能となった。

弓　中～遠距離を軽快に立ち回れ



『MH2』から追加された射撃武器で、弾数に制限がないのが魅力。『MHP2ndG』では、溜めがLV5まで使えるようになり、接撃ビンとペイントビンの2種類のビンが追加された。

『3rd』はどうなる?

従来は遠距離ではダメージ効率が落ちていたが、曲射の追加により遠距離での立ち回りに幅が広がった。

ガンランス　絶大な威力の竜撃砲を叩きこめ!



『MH2(ドス)』で登場し、優秀なガード性能と砲撃が特徴の槍。LV3までだった砲撃のレベルは、『MHP2ndG』では砲撃LV5を備えた武器も登場。属性付きのものも増え、扱いやすく進化。

『3rd』はどうなる?

クイックリロードや叩きつけ、フルバーストなどの攻撃アクションの登場により、立ち回りは大きく変化しそうだ。

ゲーマーズ座談会
武器・防具編

ライターO　さて、ここでは武器・防具に関する話をしていきたいと思います。まず『MHP』シリーズ初実装のスラッシュアックスはどんな感じ?

D　変形ギミックあり、必殺技あり、少年心をくすぐられる武器ッスね! 俺、こういうの大好物なので、メインで使っていくつもりです。『MH3(トライ)』でもわりと使い込んだので楽しみだな~。

O　属性解放突きはカッコイイですな!

P　立ち回り的には大剣とハンマーを合わせて、2で割った感じ? となるとOさんとも相性がよさそうですね。

O　おいらは大剣&ハンマーがすべて! 浮気はしませんぞ! 使用キャラもハゲ!

P　漢(おとこ)ですね! 大剣もハンマーも一撃の重さがたまりませんよね。逆に双剣や太刀は、素早くて鋭い攻撃が魅力なカンジです。オレは、そんな太刀がメインになるかもしれないな~。

D　双剣も素晴らしいですよ。これまでのシリーズでは、通常状態と鬼人化状態の2つを使い分ける感じでしたが、『3rd』ではこれに鬼人強化状態が加わりました。この状態だと、モンスターに密着しながらステップのように回避行動ができる鬼人回避など、より攻撃的でスタイリッシュな動きが可能になってます。体験版で試したけど、これがもうたまらなくおもしろいッスよ。

P　ほほ~、双剣も楽しそうだな~。でも、オレ耳栓とかのスキルないし、スタミナ消費系の武器はキツイんだよね……。

D　Pさんは、見た目を重視しすぎなんスよ。女性キャラの防具はかわいいのが多いので、気持ちはわかりますが(笑)。

O　スタミナ消費武器といえば、弓も曲射の登場で動きに変化がでそうですな。

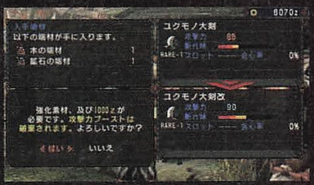
D　見るからに威力が高そうですし、スタミナ減少の効果もあるようなので、大型モンスターと戦うときに活躍しそうですね。空を飛んでいるリオレウスとかを撃ち落とせたらカッコイイだろうな~。

P　おぉ、それを使いこなせば、オレもみんなから尊敬される?

D　でも、弓はスタミナ使いますよ?

P　……しょぼ~ん。

O　まぁ、『MH』の武器はなにごとも腕と愛でカバーできますからな(笑)。



▲最新作の『3rd』では、どんな武器が生産できるのか、期待は膨らむばかりだ。

した。これによって、モンスターがより生き物らしくなりましたね。(小嶋慎太郎氏)

【MHP【05.12.1発売/PSP】】

集会所のシステムを作って協力プレイも楽しんでもらう

●これまでのシリーズはオンラインが主体だったので、ネットワーク環境のない人はゲームの魅力をすべて味わえなかったんですね。そこで1人でもすべてを遊びつくせるように設計しました。ただ、シリーズの根幹の1つである協力プレイを、どう落としこんでいくかが悩みでした。今でこそ当たり前のように集会所のシステムがありますが、当時は本当に大変でしたね。(一瀬泰範氏)

【MH2(ドス)【06.2.16発売/PS2】】

オンラインもオフラインもボリュームをアップ

●オフラインモードも、ストーリーや村人との交流など、かなりのボリュームアップを果たしています。一見狩りと関係なさそうなイベントも、狩りの合間にあることで、それがクッションになって世界観になじみやすくなったと思います。(藤岡要氏)

●オンラインモードでは、ネットワークにつないでいるユーザーが、1つの意識を共有できるようなイベント作りにも挑戦しました。それが、街を古龍が襲撃してくる「古龍襲撃クエスト」でした。これが初めて稼働したときに、「なんか街が大変なことに!」と大いに盛り上がったことは今でも忘れられません。(小嶋慎太郎氏)

●「魔法がない世界観」であることが、ボウガンで特殊な弾を撃ってサポートすることや、『MH2(ドス)』で登場した狩猟笛の演奏効果など、世界観とマッチした遊び方につながっていったと思います。(辻本良三氏)

【MHP2nd【07.2.22発売/PSP】】

携帯ゲーム機の遊び方を追求してライト層にも広がった

●「『MH』であること」を第一に開発を進めていきました、ゲームの仕様もデザインも、プレイのテンポも、すべて携帯ゲーム機での『MH』の遊び方を追求し、さらに新鮮さが感じられる要素を入れ込んでいきたかったんです。(辻本良三氏)

●イベント会場でゲームをおもしろく見せるという試みも始めました。その1つが「モンスターハンターフェスタ」なんです。イベントに来たユーザーが楽しい気持ちになってくれれば、そのことを絶対人に話すと思うんですよ。実際『MH』シリーズにとって、ここが1つのターニングポイントだと思っています。PSPを持ち寄って外でプレイするとい

P.22に続く

『MH』シリーズの歴史に迫る!

大型モンスターの歴史

ここでは、歴代の『MH』シリーズに登場した大型モンスターについて振り返ろう。また、『3rd』で登場が確認されているモンスターたちも紹介。そこから見えるモンスターたちの生態は?

大型モンスターたちの変化の軌跡

『MH』シリーズの、ある意味主役ともいえる大型モンスターたち。彼らはシリーズを重ねるごとに種類を増やし、その世界観の構築にもひと役買っている。また、亜種や古龍という存在の登場で、さらにバリエーションが増した。加えて同じモンスターでもそれぞれの作品で攻撃モーションに違いがあり、目新しさを失わないような工夫もされている。特に『MH3(トライ)』では、フィールドや出現モンスターが再設定され、大型モンスターにスタミナが追加されるなど、よりリアルな世界を作り出した。最新作の『3rd』はその世界をベースに、過去に登場したティガレックスやナルガクルガなどの大型モンスターを追加した最新版だ。『3rd』で初登場となる大型モンスターも10種類以上存在し、大ボリュームの内容になっている。



◀過去のシリーズ作品でハンターを苦しめたモンスターたちも『3rd』に登場。新たな生態に注目したい。

虫も植物も"生きて"いる

この世界のモンスターたちは、きちんと裏付けされた生態系を持って"生きて"いる。これは、ゲーム中のさまざまなところで垣間見ることができ、例えばリオレウスとリオレイアは、その名からわかるとおり雄と雌の対となる存在として登場。森と丘などにある巣からは、彼らのタマゴが採取可能だった。また、過去作のギャラリーではリオレイアが子にエサをあげるシーンも見ることができる。このような生物らしさは『3rd』でさらにリアリティを増し、スタミナが追加されたモンスターは、スタミナ切れを起こすとエサ場で回復を図ろうとする。このように、本シリーズの"生きる"ことに対する表現は常に変化し続けている。

多くのハンターを悩ませた凶暴なモンスターたちをPICK UP

ハンターたちの前に立ちふさがる凶暴なモンスターたち。ここでは『MH』シリーズをやり込んだプレイヤーなら、誰もが一度は苦労するであろう、手強いモンスターをピックアップして紹介。



初心者ハンターの最初の壁

『MHP2nd』以前のプレイヤーなら、誰もがブチ当たる最初の壁となるのが、このイャンクック。大型モンスターとはどういう存在なのかということを、その身をもってハンターたちに教えてくれる。このモンスターとの狩猟のなかで、大型モンスターに対する立ち回りの基本を学んだハンターは多いはずだ。



1人で狩れるようになれば一人前?

雌火竜リオレイアとともに、手強い存在としてすべてのタイトルに登場している『MH』シリーズの顔ともいうべき存在。基本を学んでいるハンターでも、油断をすれば力尽きてしまうことは十分にありうるだろう。このモンスターを1人で安定して狩れるようになれば、一人前のハンターといえるかもしれない。



突進スピードにド胆を抜かれる

豊富な体力と猛スピードで迫る恐ろしい突進攻撃が印象的。広大な砂漠での狩猟では、時間切れでクエストリタイアとなり、途方に暮れたハンターが続出していた。特に怒り状態の突進スピードは尋常ではなく、迫力満点だ。このモンスターを狩るには、動きを止めるシビレ罠や音爆弾の活用が必要不可欠となるだろう。



分厚い攻撃でハンターたちを蹂躙

『MHP2nd』で登場した、凶暴極まりないモンスター。強靭な爪や尻尾による広範囲に渡る攻撃でハンターを容易には近づかせない。かといって離れていれば、四つん這いの状態で猛スピードで駆け回り、ハンターが複数いてもお構いなしに蹂躙する。その傍若無人な振る舞いに、心を折られてしまうハンターも続出?



小さいながらも強烈な一撃

一見すると小型モンスターと見間違うような姿だが、あなどることはできない。気を抜くと強力な雷属性の攻撃でごっそり体力を奪われる。小さな体を生かして跳ね回るため動きを読みづらく、ハンターたちに攻撃の的を絞らせない。こちらの攻撃が当てづらいこともあり、このモンスターを苦手とするハンターは多いだろう。



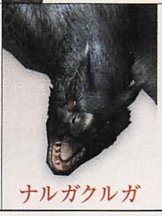
激昂した姿にあわてふためくハンターたち

巨大なサルを思わせる風貌が特徴のモンスター。巨体に似合わないスピーディかつ変幻自在の攻撃で、ハンターをあわてさせる。さらに怒り状態になると体毛が金色に変化し、破壊力も一気に上昇。一撃のもとに力尽きたハンターは後を絶たない。怒り状態にさせないためには、尻尾を切断するしかないのだが……。



読めない軌道で迫る突進

火山に生息する、灼熱の爆炎をまとった古龍。口から燃えさかる火炎を吐き散らしたり、広範囲を攻撃する粉塵爆破を連発したりするなど、容赦のない攻撃でハンターたちをおびえさせる。なかでも独特の軌道を描く突進攻撃がクセ者で、わけもわからず巻き込まれてしまい、大ダメージを受けるハンターも多かった。



迅竜の異名にたがわぬ敏捷性

『MHP2ndG』で初登場した、漆黒の体毛におおわれたモンスター。発達した鋭い尻尾と猫科の動物のような体さばきで、ハンターに襲い掛かってくる。ハンターの周囲を跳ねながら、死角から飛び掛かる攻撃は、まさに脅威の一撃。特に初めて遭遇したときは、パニックに陥ってしまうハンターはかなり多いはずだ。

※:上のCGイラストはすべて『MHP2ndG』のもの

う環境が作れたと思いますし、ライトなユーザー層にも広がりました。(辻本良三氏)

●お祭り気分で、みんなに楽しい気持ちになってほしいと考え、専用のクエストが受けられるシステム「チャレンジクエスト」を入れました。(小嶋慎太郎氏)

【MHP2ndG【08.3.27発売/PSP】】

オトモアイルーを制作したら動く姿が本当にかわいかった

●新システム「オトモアイルー」の企画自体は、『MHP』の頃からありました。ただ当時はスケジュールの関係で盛り込むのが難しかったので、食事システムとアイルーの育成を絡めたアイルーキッチンを導入することにしたんです。(一瀬泰範氏)

●実際にオトモアイルーを制作してみたら、アイルーの動く姿が本当にかわいくて、採用することになったんです。(江口勝博氏)

●どの武器でも1人でプレイしていけて、同じように満足できるバランスになっています。ですので、ガンナー武器(ヘビィボウガン、ライトボウガン、弓)だけで比較すると、総合力という面では同等になるよう調整しています。(江口勝博氏)

【MH3(トライ)【09.8.1発売/Wii】】

武器は7つに絞る代わりに遊び心地を進化させました

●すべての武器を再設計したとき、武器の種類が多すぎると手が回らなくなる可能性が高いと判断しました。今後につながるベースを作るという意味合いで武器を7つに絞り、そのかわり1つ1つの遊び心地をちゃんと進化させていく方向となりました。(藤岡要氏)

●新武器の案としてムチもあったのですが、攻撃方法がイメージしやすいぶん、新しいテーマや遊び方につながりにくいんです。武器の形よりテーマや遊び方から考えたときに出てきたのが「変形」で、スラッシュアックスが生まれました。ガンガン変形できて、それに応じて立ち回りも変化していくという新しい遊び方に挑戦してみました。(藤岡要氏)

●ラギアクルスは「火を使うモンスターは多いけど雷を使うモンスターは意外と少ない」という意見や「本作で初登場となる、水中での狩猟を生かせる存在が欲しい」という声から、「水中で雷を使うモンスター」というキーワードを元に作られました。(辻本良三氏)

●まず「フィールドでの遊び」というものをしっかり考えたいというコンセプトがありました。地形に関する仕組みを入れることを前提に、「だからモンスターにこんなアクションを入れよう」という流れで作っていきました。水中での狩猟だけで1本のゲームが成り立つくらいのおもしろさにしないとダメだと思っていたくらい、水中に対しては本気でしたね。地上の延長線上でそのまま水中の狩猟も楽しめるようにしました。(藤岡要氏)

出現確認！ 3rd'S MONSTERS



砂駆ける大古龍

ジエン・モーラン

◀峯山龍と呼ばれ、大砂漠を泳ぐように移動する。その大きな体躯を利用し、激しい攻撃を繰り出す。また、背中からは貴重な鉱石が採掘できることも。



ハプルボッカ

▲砂漠を泳ぐ潜口竜。聴覚が発達しており、近くの獲物を音で探知し、巨大な口で砂ごと飲み込む。



雷撃の咆哮轟く

ジンオウガ

▲渓流に出現する雷狼竜。雷光虫を集めることで超帯電状態に変化し、能力を飛躍的に上昇させる。



ティガレックス亜種

▲火山に生息する獰猛な黒轟竜。屈強な体躯から繰り出される攻撃はどれも強烈で、咆哮を利用した専用の攻撃を多数持つ。



アオアシラ

▲気候が穏やかな地域に住む青熊獣。鋭い爪を持つ器用な前脚を使い、ハチミツや魚などの好物を採る。



ウルクスス

▲凍土に住む白兎獣で、大きな耳と白い体毛が特徴。ソリのようになった腹部で雪の上を自在に滑り、発見した獲物を追いつめる。



ロアルドロス亜種

▲水没林に生息する紫水獣。スポンジ状のたてがみには毒液が蓄えられており、その毒液を使った攻撃を得意としている。



ドスフロギィ

◀フロギィの群れを統べる毒狗竜。喉元にある袋状の器官で毒を作り出し、それを獲物に吹きかけて攻撃する。



ラングロトラ

▶火山や砂原に生息する赤甲獣。身体を丸めて高速移動を行い、長い舌で獲物を捕らえて麻痺性の液体を吐きかける。



クルペッコ亜種

◀火山などで活動する紅彩鳥で、声マネや踊りを得意としている。また、両翼にある電気石に衝撃を与えることで、電気を発生させる。



大森林に待つ大撃槌

ドボルベルク

▶森林地帯を根城にする尾槌竜。ハンマーのような巨大な尻尾を振り回して攻撃してくる。動きは遅いが、遠心力を利用して思わぬ速度で移動することも。



ボルボロス亜種

▲凍土に生息しているという氷砕竜。全身にまとった雪や氷を飛ばして攻撃してくる。

まだまだ存在！ その他の出現モンスター

上記で紹介したモンスター以外にも、まだまだ多くの出現モンスターが登場する！

■現在判明しているその他の出現モンスター

- ドスジャギィ
- ドスバギィ
- クルペッコ
- リオレウス
- リオレイア
- ディアブロス
- ティガレックス
- ナルガクルガ
- ギギネブラ
- ベリオロス
- ロアルドロス
- アグナコトル
- ボルボロス
- ウラガンキン
- イビルジョー

ゲーマーズ座談会 モンスター編

O ここからはモンスター編座談会になりますが……、新モンスターが多すぎて何から話せばいいのか!?

D やっぱり目玉はジンオウガですね。俺、今年のTGS（東京ゲームショウ）に行ってないので、まだ実際に見てないんです。楽しみだなぁ。狩りたい。

O 力強くてアグレッシブな動きだったよ。ボッコボコにされた（涙）。

P 特定条件下で超帯電状態に変化して～って、こういうのはまたDが好きそうなカンジだね。

D 大好きです（キッパリ）。特定条件下ってのが気になりますね。雷光虫を集めて雷撃を放つらしいですが……。状況に左右される？

O いかにして超帯電状態にしないかが、ジンオウガ攻略のカギという話だし、ある程度ハンターが調節できる条件みたいだね。

P ドボルベルクはどうですか？ あの尻尾は、いかにもハンマーの材料になりそうですけど。

O 見える、見えるぞ。素材を集めるために、あいつを狩りまくる姿が！

D 巨大な尻尾を回転させて、遠心力で加速した攻撃をしかけてくるとか、考えただけでも恐ろしいッス。

O ものすごく大きいモンスターだし、迫力満点なんだろうね。

D 大きさでいえば、ジエン・モーランもデカイですよ！

P いや、あれはもう別格というか。背中で採掘できちゃうし（笑）。

D 『MH3（トライ）』では、オンライン限定のモンスターでしたね。砂嵐が起きたときだけ戦えるレアなモンスターなんで、出現＝祭りみたいな雰囲気が好きでした。

P 砂嵐が起きている間は、ショップが特売日になってアイテムが半額で売られてたのもありがたかったね。

O 普段は売ってないアイテムが販売されるのも嬉しかった。素材玉とか買いあさったなぁ。

D 『3rd』では、行商人で似たようなサービスがあるんですかね。

O あとは、11月上旬に公開された新PVにイビルジョーなどの新モンスターが登場してたね。

D またイビルジョーに怯える日が来るとは……。血が騒ぎますね！

P 血を見るのは、オレたちな気がするけどね！（笑）

『モンスターハンターポータブル3rd』発売直前インタビュー

『3rd』の完成披露発表会も無事終了し、発売まであと5日と迫るなか、『3rd』の全貌を探るべく、開発者のおふたりにインタビューを敢行。いよいよ明らかになった新モンスターやユクモ農場の詳細、さらに発表されたばかりのコラボ企画など、『3rd』のあらゆる要素に迫っていこう。





体験版の反響と、イベント&ダウンロード配信の展望

――体験版が配布されて、ユーザーの反響や期待感が耳に届いていると思いますが、いかがですか？

辻本氏（以下、敬称略）　『MHP』シリーズでは体験版の配布が初めてということで、反響はずいぶんありました。クエスト自体は2つで、まさに〝体験してもらう〟という位置づけだったので、そういった意味ではいろいろと試してもらえたと思います。改めてこのゲームがアクションゲームだなと思ったのは、最終的にどれだけ早くクリアできるかというところまでプレイしているユーザーが予想外に多かったところですね。いろいろ試してもらうのは想定内でしたが、タイムまでシビアに計っていたのは想定外でした。マルチプレイの設定のモンスターにシングルで挑む人もいたり。

一瀬氏（以下、敬称略）　俺の腕はどこまで通用するのかという、修練とかそっちの感覚ですよね（笑）。武器をひととおり試してもらったり、モンスターを見てもらったり、というくらいを想定していたのですが。

辻本　ダウンロード数も結構ありました。

一瀬　予想以上といってもいいんじゃないでしょうか。武器もいろいろと用意しましたが、双剣を見てもらえば、残りの弓や狩猟笛などの武器がどれだけ変わっているかも予想できると思います。『MHP2ndG』のユーザーにとっては、あらゆる武器がずいぶん変わっているので、結構遊べたのではないでしょうか。

――モンハンフェスタの日程も発表されましたね？

辻本　来年の春というのは公表していたんですが、3月13日からです。今回は全国6都市で、仙台が追加されています。

――そういったイベントでは、『3rd』からの新たな仕掛けなども用意されるのですか？

辻本　『MH3（トライ）』のときは、初めて親子大会や女性大会も行いました。今回は、そういった部分にもう少し力を入れようと思っています。前回は初めての試みということもあったので、いろいろと足りない部分もありましたが、今回はしっかり目標を立ててやっていけたらなと思っています。

一瀬　前回の親子大会などは、お客さんが予想以上に開始前から並んだため、あとから来た方には帰ってもらったという経緯があったんです。お子さんが、負けて悔しいんじゃなくて、せっかく親と一緒に練習してきたのに参加できなくて泣いていたんです。それほどは集まらないだろうと思っていたんですけど、予想以上だったので、今回はそこをフォローできたらなと。

辻本　各都市では絶対に行いたいですが、さらに勝ち上がって……ということも、やるかもしれないですね。

――ダウンロードクエストは、発売日に合わせてダウンロードが開始されるのですか？

辻本　発売日からほぼ毎週、展開します。

――今回、クエスト数はどれくらいでしょうか？

辻本　『MHP2ndG』と同程度でしょうか。ダウンロードできるクエストは増えています。

一瀬　開発からの挑戦的なクエストも、前より増えています。難しいクエストはあまりよくないと思っていたんですが、すごくうまくなったユーザーの方たちは、それくらいの刺激が欲しいみたいで（笑）。

辻本　ダウンロードクエストは、遊び尽くしたあとでもいっぱい遊べるし、遊んでいる最中でもその都度新しく入ってくるので、自分にあったタイミングで挑戦してもらいたいですね。

――今回も、電撃とのコラボレーション武器をありがとうございます。今回は狩猟笛だそうですね。

一瀬　それなりに性能は高いので、結構使っていただけるかなと思っています。

尾槌竜ドボルベルクと峯山龍ジエン・モーラン

――完全に新規のモンスターとなる尾槌竜ドボルベルクは、どういったモンスターなのでしょうか？

辻本　大きくて、グルグル回るんです（笑）。

――ウラガンキンも、ある意味大きくてグルグル回る感じですよね。それとは全然違った動きに？

辻本　横回転です（笑）。

――尻尾がすごい特徴的だな、という印象ですが。

一瀬　今までのモンスターと少し毛色を変えています。尻尾のほうから歩いてきて攻撃するとか、背を向けて襲ってくる感じです。前のめりに迫ってくるボルボロスとは、ちょっと違いますね。

――尻尾から攻撃させるという発想の、モチーフにした動物などはいるのですか？

一瀬　ドボルベルクは獣竜種のモンスターとして特徴づけを考えたときに、尻尾をキーワードにして遊びを考えてみようということで生まれたモンスターです。今回はスタミナの概念もあるので、大きい尻尾のような重たいものを振り回すには、それなりに一撃のパワーがあるモンスターだろうと考えて、バッファローのイメージを加えて今の形になりました。実際に見ると、驚くと思います。

辻本　インパクトはむちゃくちゃありますね。

一瀬　〝大きくて、グルグル回る〟ですからね（笑）。山のようなモンスターだと思ってください。

――次にジエン・モーランについては？

辻本　ジエン・モーランは『MH3（トライ）』からいるモンスターなんですが、超巨大なモンスターで、船と併走しながら立ち回るという、普通にはないクエスト形態が特徴です。モンスターの背中に乗れたり、そこで採掘できたりもするので、『MH3（トライ）』をプレイしていない人にとってはかなりインパクトがあるだろうと思います。『MH3（トライ）』をプレイしていた人は、今回は巨大モンスターのクエストにも



『3rd』ディレクター
一瀬 泰範
『3rd』のこだわり派のディレクター。すべての『MHP』シリーズで、ディレクションを行っている。

『3rd』プロデューサー
辻本 良三
『3rd』プロデューサー。『MHP2nd』以降、『MHP2ndG』『MH3（トライ）』のプロデューサーも務める。

オトモアイルーを連れていけるので、オトモアイルーがバリスタを撃ったり、大砲を撃ったりするところに注目してほしいですね。オトモアイルーがバリスタを撃っている姿は、すごくかわいいです。
一瀬　足が地面に届いてないですからね（笑）。オトモアイルーが必死にがんばってるなら、俺もこいつのために！　という気持ちが湧いてきます（笑）。
辻本　オトモアイルーが何か道具を使って攻撃しているシーンは、とても新鮮だと思います。
一瀬　『MH3（トライ）』ではオンライン専用のモンスターでしたが、『3rd』ではオトモを連れて1人でも挑戦できるので、仲間がいない状況はありません。

オトモアイルーの雇用と訓練、オトモ装備の生産について

——オトモアイルーについてお聞きします。ネコバァに新システムがあるということですが？
一瀬　今までは、ネコバァしだいで雇えるアイルーが決まっていたのですが、今回はある程度の指針をお願いできるようにしています。例えば「黒い毛並みのアイルーが欲しい」と依頼したら、次回は黒い毛並みのオトモアイルーたちを連れてくる。ただし、そのほかのパラメータはランダムです。どうしてもこだわりたい部分を、ある程度の傾向だけは決められるようにという、今までのネコバァのスタンスは崩さずに、新しいゲーム性を組み込んでいます。
——『MHP2ndG』でオトモアイルーを解雇しようとしてやめると、戻ってくる演出がありましたが。
一瀬　前と一緒でもいいかなという話もあったのですが、ここだけは作っておきたいと（笑）。それで、いろいろな案があったなかで、今回は……ゲームで確認してください（笑）。
——オトモのトレーニングは農場で行うのですか？



一瀬　アイルーキッチンがなくなったので、トレーニングは農場で行います。『MHP2ndG』では屋内だったので、狭い場所でできるような特訓しかなかったのですが、今回は屋外ということで、広い場所でできるようなトレーニングも用意しています。
——ユニークな訓練がいろいろ増えていますね。
一瀬　少年漫画ではないですけど、わかりやすい特訓ができたらなと。薪割りとか、外でできるランニングとか。今までの訓練もできるので、上位の訓練みたいなイメージでとらえてください。今回のトレーニングもオトモアイルーらしいがんばっている姿が見られます。コミカルな動きや農場で働いている姿を見ていると、すごくなごむと思います。
——スキルを覚えるための「スキル記憶力」というものがありますが、これはどういった要素ですか？
一瀬　『MHP2ndG』では覚えられるスキルが3つまでだったのですが、今回はスキルごとに〝重み〟みたいなものがあるんです。使えるスキルや強力なスキルは3ポイント消費するけど、ちょっと軽めなスキルは1ポイントしか消費しないなど、それらを組み合わせて6つの枠に入れていくといった感じです。アイルーの記憶力には、限界があるんです（笑）。
——オトモ武具屋があるようですが、装備の基本的な入手方法は、どういった仕組みになるのですか？
一瀬　オトモ装備を作るためには「端材（はざい）」と呼ばれるものが必要になります。これはプレイヤーが武具の生産や強化をしたときに、その余りとして出てくるもので、アイテムとしてもらうことができます。それを使ってオトモの装備を作るんです。
——端材というのは、どんな武器を作ったかによってもらえる種類が変わるのですか？
一瀬　そうですね。リオレウス関係だったらリオレウスの端材が出てきて、骨系だったら骨、鉄系だったら鉄というイメージです。

（次ページへ続く）



『3rd』新要素PICKUP

さらに賑やかに進化!! オトモアイルー

オトモアイルーは、自宅前にいるネコバァから、最大25匹まで雇用できる。また、特典ダウンロードや他のハンターからもらう方法もある。訓練で育成したり、武具を装備させたりして、オリジナルのオトモアイルーを育てよう。なお、ステータスの攻撃方法、標的傾向、性格、毛並みは変更することができない。



▲「オトモスカウト」で、ネコバァが連れてくるオトモアイルーのステータスを1つ指定できる。

訓練メニューが充実！

訓練では、なつき度、攻撃力、防御力などを上げられる。『MHP2ndG』から継承された筋トレや腹筋などのほか、農場の施設を拡張することで新たな訓練も追加に。

●ネコ丸太受け



▲枝にぶら下がる巨大な丸太を受け止めて、防御力を大幅にアップさせる訓練。1匹だけ行える。

●ネコ薪割り



▲斧を振り下ろして巨大な薪を叩き割り、攻撃力を大幅にアップさせる。こちらも1匹だけ可能。

モミジイ



装備が充実！

オトモアイルーの装備は、武器と防具2種の全3パーツで構成されている。これまで紹介してきたオトモ装備以外にも、かなりの数が存在するようだ。オトモ装備は比較的楽に生産できるので、オトモアイルーの着せ替えが存分に楽しめるシステムになっている。

●オトモ武具屋

武具を生産するには、ハンターの武具を生産・強化したときに余った素材として入手できる「端材」とお金が必要。端材はモミジイに素材を渡して交換してもらうこともできる。



▶モミジィが運営するオトモ武具屋は、加工屋の隣にある。

●オトモ武器

切断系統と打撃系統の2種類があり、攻撃力、属性、斬れ味、会心率など、ステータスが細かく設定されている。



▲武器名の左にあるアイコンが切断と打撃を示している!?　どの武器もお手頃価格だ。

●オトモ防具

防具は、頭パーツと胴パーツがあり、各パーツを自由に着脱可能。見た目の変化以外に防御力と耐性が備わっており、受けるダメージを軽減してくれる。





『3rd』新要素PICKUP

豊富な施設で素材を生産
ユクモ農場

ユクモ農場には種や草を育てる「畑」、鉱石などを入手できる「採掘ポイント」、キノコを栽培できる「キノコの木」、ハチミツを集める「ハチの巣箱」といった『MHP2ndG』から引き続き登場するもののほか、以下のような新施設が登場。これらをふんだんに活用するには、施設の拡張が必要不可欠だ。クエストで精算アイテムを入手して納品すると「ユクモポイント」がたまり、このポイントと交換することで施設を増やしたり、大きくしたりできる。


▲岩山と川に囲まれたユクモ農場。滝付近にあるオトモボードでオトモアイルーの管理も可能。

新たな施設も登場！

虫捕りカゴは、エサ（香液）とアイテムを使って虫を集める施設。仕掛け網は、アイテムを使うことなく魚を入手できる。この2つはハンターのみで採集する新施設だ。

●虫捕りカゴ



▲香液を変えると集まる虫の種類が変化し、アイテムを使うと収穫量がアップする。

●仕掛け網


▲桟橋の先にあらかじめ網が仕掛けられていて、網を引き上げるだけで大量に魚を入手できる。

オトモアイルーと協力可能

オトモアイルーと協力してアイテムを集められる施設が充実。10連よろず焼きは1匹、ほかの施設は4匹までオトモアイルーを選んでアイテムを採集してもらえる。

●オトモ虫捕り



▲シーソーで高くジャンプさせて虫をゲット！

●10連よろず焼き


▲オトモアイルーと、最大10個の肉や魚を焼く。

●オトモ撒き餌漁


▲エサを3つ選んで川に撒き、魚をおびき寄せる。

●オトモ採掘


▲ピッケルなどを渡して洞窟で採掘してもらう。

●モンニャン隊



▲ニャンタークエストに送り出すと、モンスター素材や採集で入手できる素材を取ってくる！


モンニャン隊

なので、基本的にはプレイヤーが作りたいものを作ったら、それに関する端材をもらえるので、お金さえあればオトモの装備を揃えていくことができます。

——お揃いの装備を作っていけるんですね。

一瀬　基本はお揃いで作っていくことができます。ただ、雇えるオトモアイルーの数が多いので、全員に同じ服を着せるとなると、ちょっと別の方法を考えなくてはならなくなります。そこで、例えばリオレウスの鱗をそのままオトモ武具屋に渡すことで、端材と交換してもらえるようにしています。アイテムを集めなくてはならないという負担は増えますが、同じ装備で揃えたいという欲求をある程度はフォローできる仕組みを端材システムとして取り入れています。

——オトモ装備の性能は、やはり元の素材に準じると考えていいのですか？

一瀬　武器だと斬れ味とか、防具だと防御力とかがパラメータに入っているんですが、オトモアイルーなのでそんなに気にする必要はないと思います。

ユクモ農場の内容とオトモアイルーのかかわり

——今作にはユクモ農場がありますが、これは『MHP2nd』のポッケ農場と同じ位置づけでしょうか？

一瀬　今までは、クエストから村に戻ってきたら、農場を経由してアイテムを手に入れるという循環で、農場ではハンターが作業するだけという感じでした。でも今回は、農場にオトモアイルーを絡めているので、アイテムを取るだけの場所ではなくなっています。アイルーキッチンがなくなったので農場でオトモアイルーを育てることになりますが、育っていく途中のオトモアイルーや、育て上げたオトモアイルーの活躍の場にもなります。オトモのレベルを上げると、より農場での活躍に期待できるといった部分もあります。

——10連よろず焼きのインパクトがすごいですね（笑）。

一瀬　絵づら重視で（笑）。アイルーキッチンで肉をランダムで焼いていたのを、もう少し自分で焼いている感覚を出そうということと、1つ1つ焼くよりは、一度に焼くよさを表現できないかということで。そのリスクとして、失敗したら全部コゲ肉などになります。

——プレイヤーがタイミングを計るのですか？

辻本　そうですね。ちょっと怖いです（笑）。ただこちらも、オトモアイルーを育てていればいいことがあります。

——モンニャン隊についてですが、これも農場にいるオトモアイルーたちのシステムですか？

一瀬　そういう施設があって、オトモアイルーたちが自分たちでクエストに出かけます。ひとり立ちというか、モンスターニャンターとなって……。

辻本　生意気にも、ちゃんとクエストボードがあったりします（笑）。「ニャンタークエスト」という名称は、決まるのがめっちゃ早かったです。

一瀬　一発で決まりましたね（笑）。

——これはオトモアイルーのレベルとか、ニャンタークエストの難易度によって結果が変わるのですか？

一瀬　そうですね。オトモアイルーのパラメータが関係してきます。実際にオトモアイルーが挑戦しているクエストを見られるわけではないのですが、帰ってきたときにコメントしてくれたりする要素もあるので、想像をふくらませることができます。クエストに出かけるときのデモは必見です（笑）。

——全般的に、オトモアイルー関連の要素がすごく多くて、『MHP2ndG』以上にオトモアイルーに囲まれてプレイをするイメージですね。

辻本　シングルプレイのときでも、だいぶ寂しくなくなった気がします。村でも常についてきてくれますし、シングルでのやりやすさも全然違いますね。運がいいと、モンスターがこっちを向かないときもあります。

一瀬　より高みを極めた人からすると、1人のほうがモンスターをコントロールしやすいのかもしれないですが、ごく一部の頂点を極めた人以外の普通のユーザーからすれば、自分が狙われていないというのはすごく大きなことですよね。そのぶんやられにくくなるし、自分から攻撃することもできます。ずいぶん安心してプレイできると思います。

『3rd』で進化したコミュニケーションツール

——オトモ配信についてお聞きします。スリープモードでやり取りができるということで、今まで以上に不特定多数というか、すれ違った人とのギルドカードのやり取りが楽しみですね。

一瀬　今までは、オトモアイルーだけだったのが、ギルドカードの情報も見られるので、「こんなハンターさんがいるんだ」とか、そういった面での話題作り、おもしろさがあります。自分のギルドカードと比べたりもできるので、「こんなに弓ばかり使って」とか、そういう風に楽しんでもらえればうれしいですね。また、そこからプラスして、今回システムとして入れているものもあるので、そこは良三さんから。

辻本　それが、ふらっとハンターシステムです（笑）。ギルドカードを交換していたら、NPCとして集会浴場に現れて、コメントを見られたり、アイテムをもらえたりすることもあります。

——コミュニケーションツールとしては『MHP2ndG』よりもかなり広がりそうですね。

辻本　〝仲間がいる感〟が強くなるというか……会ったことがない人ですけど、ギルドカードを交換したのと同じ現象が起こるので、より近い感じがします。

——プレイヤーの傾向とか、リサーチしてみたくなりますね。使っている武器とかいろいろ。



一瀬　可能性はいろいろとありますね。ギルドカードにも新しく加えている要素があります。ギルドカードをもらったとき、そこで装備のグラフィックを見ることができます。ふらっとハンターでやってこなかった人も、どういう姿の人なのかを見られたり、その人がどんなオトモアイルーを連れているのかを確認できたりします。一緒にポーズをとっている写真がギルドカードに登録されたりもしますね。

友だちをプレイに誘いやすくするコラボレーション企画

――完成披露発表会で明らかになったコラボについて教えてください。なぜ、ドデカミンなんですか?

辻本　夏にもやってるんですよ。ドデカミンの炎のマークは、ギルドカードの友好度が溜まるマークになっていて、今回もやりたいなと思っていたんです。ただ、前回と同じだとおもしろくないので、次はグレートという単純な発想です。グレートといえばハチミツですからね。それで、ドデカミンにハチミツを調合したドデカミングレートになりました。コラボ関係は、身近に〝モンハン〟を感じてもらうということをすごく重要視しています。このゲームは人を誘うゲームでもあるし、誘いたいと思うゲームでもありますから、この接点を作っていけるという意味でのプロモーション展開をより意識しています。シダックスさんで狩りができる「狩りOK!」(カリオケ)も同様です。

――確かにユニクロのモンハンTシャツを着ていると「一緒にやろうぜ」という気になりますね。

辻本　それもありますし、モンハンが気になってる人と一緒にユニクロへ買い物に行ったときも、「モンハンってこれだぞ」と言える機会が多くなりますからね。

――ちなみにユニクロさんとのコラボは、どちら側からの提案だったのですか?

辻本　先方からご提案いただきました。ユニクロさんは全国展開の規模が大きいですから、郊外の小さな町にも店舗があります。そういったところで、先ほどの話、さらにはフェスタの考えにもつながるんですが、東京などの大都市ではないところでもモンハンを近くに感じてもらえるようにと考えているんです。東京で行っている規模のイベントを、いろいろなところでも行うことで、もっとモンハンを近い存在に感じてもらいたい。そういう考え方ですね。

――Tシャツの30種類という数字はどちらから?

辻本　それも先方からですね。単品のコラボレーションとしては、最大規模だそうです。

発売日を間近に控えた開発者の心境と『3rd』への期待

――発売まで1週間を切った今の率直な心境と、ユーザーに向けての一言をお願いします。

一瀬　早く発売して、ユーザーの方々の反応を聞いてみたいですね。こちらがやれることはやりきったかなと思ってますし、イベントなどもたくさん仕掛けを用意していますので、期待してください。

辻本　2年以上をかけて制作したタイトルなので、それだけ期待されるような内容にはなっていると思います。『MHP2ndG』を経由した人にはさらに新鮮な気持ちで遊んでもらえると思いますし、『MHP2ndG』のようにがっつりとした引き継ぎはないので、本作からプレイする人もシリーズ経験者も、『3rd』のスタートラインは同じです。新しく入れるフラットなタイミングなので、まだ『MH』シリーズをプレイしていない人は、ぜひプレイしてもらいたいですね。経験者よりも先に『3rd』で何かを見つけられるということもあり得るので、そういう方にこそ体験してもらえたらと思います。あと、長く遊べるように、ダウンロードクエストやイベントも用意していますので、ゆっくり長く遊んでもらえるとうれしいです。

『3rd』新要素PICKUP

仲間との絆がより深く ギルドカード

ギルドカードとは、ゲームを始めると誰もが手にできるハンター証のようなもの。自身の狩猟記録が随時更新されていき、村の中であればいつでも閲覧できる。ギルドカード自体は『MHP2nd』から登場しているものだが、『3rd』では称号や自己紹介に加え、ポーズと背景を変更できる。ここには、自身が現在装備している防具やオトモアイルーの防具なども反映される。ギルドカードは他のハンターとの受け渡しができるので、一緒に狩りにいった仲間と集会浴場で積極的にギルドカードを交換していきたい。



◀ギルドカードの基本画面。クエストクリア回数も表示。



◀ポーズを変えるとオトモアイルーのポーズも変わる。

仲間のハンターがNPCとして登場

ギルドカードを交換すると、交換した相手のハンターがオフラインの集会浴場にふらっと訪れることがある。何かいいことがあるかも!?

◉ふらっとハンターシステム



▶ハンターが訪れていると、泉質がグレードアップする。



▲集会浴場にふらっと現れたハンターから、ちょっと嬉しい回復薬を入手!

TOPICS

『3rd』完成披露発表会で「モンハンフェスタ」の詳細が明らかに!

11月10日に東京都内の帝国ホテルにて行われた『3rd』の完成披露発表会では、右のとおり「モンハンフェスタ」の日程が公開された。また発表会にはTV-CMに出演するタレント陣も登場し、出演CMとクエスト挑戦のデモプレイを披露。このクエストではイビルジョーの乱入クエストなどの新要素も!　また、ユニクロとのTシャツコラボのほか、アサヒ飲料やシダックス、信州渋温泉とのコラボ企画なども発表された(関連記事はP.121)。

◉「モンスターハンターフェスタ11」開催日程

福岡大会	2011年3月13日(日)	西日本総合展示場
名古屋大会	2011年3月19日(土)	ポートメッセ名古屋
東京大会	2011年3月21日(月・祝)	幕張メッセ
仙台大会	2011年3月27日(日)	サンフェスタ
札幌大会	2011年4月3日(日)	札幌コンベンションセンター
大阪大会	2011年4月10日(日)	インテックス大阪
決勝大会	2011年5月下旬	都内ホール予定



▲3時間の部屋代と電源がセットの「狩りOK!」、12月7日から数量限定発売のドデカミングレートの発表も。

『MH』の歴史を語るゲーマー座談会

そして僕たちが〝狩る〟理由

▶おしょう
本誌編集長。シリーズ作では『MH3（トライ）』を相当やり込んでいる。

▶西岡美道
電撃PlayStation編集長。初代『MH』からシリーズ作品をプレイ。

▶まっつ
本誌の『3rd』担当編集。『MHP2ndG』までは攻略本の制作に携わる。

▶青毛野郎
電撃PlayStationの『3rd』担当編集。初期作品にはライターとして参加。

協力プレイこそが『MH』シリーズの魅力なのか?

おしょう　『MH』シリーズの魅力を掘り下げてきた今回の特集ですが、結局〝狩る〟理由って何だと思います?

まっつ　周りにプレイしている人がいると、競い合えたり、装備の自慢ができたりして、それがモチベーションにはなりますよね。

おしょう　本誌で『MH3(トライ)』のインタビュー取材を半年くらい続けてわかったのは、そもそも『MH』シリーズはオンラインゲームなので、他のプレイヤーに自分の装備を自慢するというのはコンセプトとしては当然あるんですよ。でも、それがダイレクトにプレイ動機につながるかというと、それだけじゃない。

まっつ　そこで今回は、電撃オンラインでユーザーへのアンケート調査も行いました。

西岡　Q2の「主に誰とプレイしますか?」は「友だちとプレイする」が半分以上。「1人でプレイする」は思ったほど多くないね。

おしょう　とはいえ1人でプレイする人も、かなりいると思うんですよ。でも正直な話、普通のアクションゲームとして考えると、『MH』シリーズは初心者が1人で最後までプレイするには、かなり難易度が高いゲームではあるよね。

青毛　そうですね。だから『MH』シリーズは協力プレイが魅力だといわれますけど、実はそんなに協力してないというのが俺の持論なんですよ。確かにマルチプレイだと楽にはなりますけど、そもそも「必ず回復役がいないと勝てない」といったタイプのゲームではないですから。ゆるやかに一緒にやれるという仕組みなので、『MH』シリーズは協力プレイこそが醍醐味だとは、実はあまり思ったことがないんです。

おしょう　いわゆる、他のマルチプレイやMMORPGに比べると、他者への依存度の振れ幅が大きいのは確か。依存しきってもいいし、連携をまったくとらなくてもいい。結果的に一緒にプレイすると楽しいという。

西岡　たぶん『MH』は、根本的には物欲のゲームなんだと思うんだよ。装備を揃えたい、レアな素材が欲しいという。だからみんなで一緒にプレイして、楽にゲットしたいと思う。

まっつ　武器屋で次のグレードの武器が確認できるもんだから、それを使ってみたいという欲求も高まるんですよね。ショーウインドウを見て欲しくなる感覚と同じです。

アクションゲームとしての『MH』シリーズの魅力

西岡　醍醐味は、やっぱりやり込みかな。例えば武器も、全武器をちゃんと使おうと思ったら、武器によって戦い方がぜんぜん違ってくるから毎回最初からやり直しなわけだし。

おしょう　たぶん一番大きな理由が物欲なんだと思うんですよ。でも全部の武器を入手したとしても、まだ何かをやっている気がするんです。

西岡　『MHP2ndG』でいえば、リオレウスやリオレイアを狩るのが最終的には一番楽しい。

おしょう　いわばモンスターとのコミュニケーションが楽しいということですね。

青毛　格闘ゲームの対人戦みたいなものですよね。結局『MH』シリーズは、アクションとしておもしろいんですよ。何度も同じモンスターを狩ることになるんだけど、狩っていて狩り飽きるという感じがしないんです。

西岡　やり込んでいくと、緊張感のあるモンスターを狩ることが楽しくなる。ちょっと油断すると、すぐに倒されるような。

おしょう　それを考えると、「なぜ狩るのか」なんて大そうなことを言っているけど、「そこにモンスターがいる」からってことになる(笑)。

青毛　システム面でいえば、『MH』シリーズはダメージも大きいけど、そのぶん回復量も多いというバランスですよね。そこが一見大味なんだけど、ちゃんとバランスがとれているので、油断すると倒されるし、豪快に感じる。これはほかのゲームにはないバランスだと思います。

おしょう　何回攻撃を食らったら倒されるというゲームではないからね。結構シビアなゲームなのに、そういうところはすごく感覚的。

青毛　プロレスゲーム的な感覚がありますね。もうフォールできるかな、という(笑)。

まっつ　あとは、自分でも上達していくのが目に見えてわかるところが魅力ですかね。

最新作『3rd』に寄せるそれぞれの期待

おしょう　『3rd』で楽しみなのは、「ふらっとハンター」みたいな不特定な繋がりがあったり、最初からアドホックパーティができる環境にあるところかな。野良プレイ好きとしては。

西岡　『3rd』は、『MHP2ndG』でかなり普及した次の作品だから、マルチプレイに対する障壁もかなり低くなっていると思う。『3rd』が発売されたら一緒にやろうよ、という下地がすでにでき上がってるし。

青毛　『MHP2ndG』からのプレイヤーにとっては、全部が新しい要素なので新鮮ですよね。

まっつ　モンスターなどは『MH3(トライ)』と共通する部分もあるけど、ロアルドロスを双剣で狩るという組み合わせは『MH3(トライ)』にはなかった。各武器の使い勝手やモンスターの動きも注目したい部分ですね。

西岡　『MH』シリーズは気になる要素がいつまでたっても尽きない。『MHP2ndG』でいえばトレジャーハンター、金冠、銀冠。やり込もうと思ったらどこまでもできる。さらに要素がなくなったとしてもタイムアタックがある。

おしょう　いずれにせよ、長く遊べることが保障されているゲームだから、楽しみなわけですよ。『3rd』が初めてとなる人も、今からならスタートラインは同じ。「ふらっとハンター」でお会いできることを楽しみにしています。

『3rd』に期待を寄せるユーザーに
アンケートを実施

電撃オンラインにて緊急アンケートを実施。回答をいただいたなかから、今回のゲーマに関連している質問の集計結果を掲載します。

Q1 『3rd』で魅力を感じる部分は何ですか?(複数回答可)

上位4つの回答を掲載。このあとアイルー(12%)、フィールド、素材集め(ともに9%)と続く。自由記入式の回答には、やり込み度、バランスなど、シリーズ通しての魅力に期待を寄せる意見が目立った。

モンスター	20%
武具装備	18%
アクション	16%
最大4人でのマルチプレイ	14%

Q2 主に誰とプレイしますか?

編集部が想定していたよりも、1人でプレイする率は低かった。このあと、会社の同僚(6%)、そして恋人、夫婦・親子、兄弟がほぼ同数で続いた。

友だちとプレイする	56%
1人でプレイする	21%
アドホックパーティで不特定多数とプレイ	9%

Q3 『3rd』で気になる新モンスターはどれですか?

ジンオウガがダントツで1位。なお、アンケートの締切3日前に発表されたイビルジョーが、自由記入式の回答で複数乱入! 注目度はやはり高そうだ。

ジンオウガ	49%
ティガレックス亜種	29%
ウルクスス	4%

Q4 『3rd』で一番使いたい武器はどれですか?

最後は一番使いたい武器の集計結果を掲載。せっかくなので、全武器の結果を見てみよう。『MH3(トライ)』で初登場したスラッシュアックスを抑えて、太刀が一番人気に。その理由は、かっこいいから?

太刀	20%
スラッシュアックス	15%
ガンランス	12%
双剣	10%
弓	10%
大剣	9%
ランス	7%
ハンマー	6%
狩猟笛	5%
片手剣	3%
ヘビィボウガン	2%
ライトボウガン	1%

※短い期間にもかかわらず、アンケートにたくさんの回答をいただきました。
ご協力いただきましたユーザーのみなさま、ありがとうございました。

狩

デザイン一新！

ナルガクルガの、最も特徴的な攻撃は、やはりあの跳びつきではないでしょうか。慣れないうちはどっちに跳んでくるのかさっぱりわからなくて、ただいたずらに喰らいまくっていました。前に出ている脚のほうに跳んでくるのだということがわかったあとは、（かなり距離をおいてですが）比較的安全に交わすことができるようになり、むしろ跳びつきのあとに吠えているところを攻撃チャンスにできるようにもなりました……というのも、モンスターハンターフェスタで繰り広げられる上級ハンターたちのプレイを見て覚えたことではあったのですが。

はい！　はい！　はい！　はい！　というわけでございまして、いつものようにはじめました。でもって、この原稿の前に、昨日、11月25日に発売になりました電撃PlayStationの原稿も書いてました。コピペしようかと思うわけですが、コピペパートはもうちょっとあとにして、今号から生まれ変わった連載コラム、狩られ道でございます。前号までは「狩られ道亜種」ということでお送りしてきたわけですが、今回からはシンプルに「狩られ道」です。ちなみに電撃PlayStationのページもデザインを一新しまして、タイトルも「狩られ道」に統一させていただきました。どうせね、どうせ一人の人間が書いているわけですから、もうそれでいいだろうと。雑誌をまたいで文章が続くコラムというのも、めずらしくていいんじゃない？　くらいのゆるいコンセプトでございます。今後とも、よろしくおつきあいいただければと思います。

なぜでしょう。あまりなかったことなのですが、このクエストに出た時はさんざん棘飛ばしを喰らいました。予備動作も大きいですし、ナルガクルガの攻撃の中では、こちらは比較的さけやすいほうではないかと思うのですが……。あっさり結論を書いてしまうと、これはひとえに距離感の目測誤りが原因でした。そういうわけではないと思うのですが、真っ正面から、顔面にばっちーんと棘、受けてましたから。いやもう、SEIICHI、すまん。画面はもう、めちゃくちゃに痛そうでした。この三年、僕なりに『MH』をプレイしてきて思うのですが、立ち回りで最も重要なのはモンスターの動きを覚えることだと思います。予備動作、攻撃動作、攻撃後の動作。この3つを覚えていれば、かなりな確率で攻撃をさけることができます。攻撃をさけることができれば、当然、ダメージを喰らうことがなく、ダメージを喰らわなければ力尽きることはありません。制限時間が気にはなりますが、確実な隙に確実な攻撃を繰り出せていれば、50分は決して短い時間ではありません。

攻撃は、がまん。

『MHP2nd』当時の、陛下（電撃の攻略本で『MH』を担当してきた伝説的な人物）の至言です。

えぇ……ここからは昨日発売になりました電撃PlayStation掲載「狩られ道」からのコピペパートです。宣言するなって話かもですが、お知らせの意味も含めまして……。

さて。もう間もなく、待望の！　待ちに待って待ち続けた『MHP3rd』が発売になります。もちろん！　僕もがんがんプレイしようと思っているのですが、ひとつ、簡単なお知らせが。『MHP2nd』にハマッた2007年春当時、僕はTSUTAYA onlineさんのブログ企画に参加させていただいていました。これが幸いだったんですね、『MH』について書き続けていくという意味で。また、Web2.0なんて言葉ももてはやされてましたから、僕らゲーム雑誌編集部もインターネットというものに真剣に向きあわなければならないタイミングでもありました。そうしたあれやこれやが重なって、僕は阿呆のように『MH』について書き続けたわけですが、あれから3年が経ち、いままた、インターネットの世界は大きな変化を迎えています。今はもうブログなんて古い！　とまで言われるような状況です。2010年も暮れようかという今、なにかをみなさんと共有しようとしたらTwitterやfacebookを使わないという選択肢はありません。そもそも僕の文章は書き捨てといいますか、本になったりまとまったりすることをさっぱり前提としていませんから、むしろそっちのほうが気が楽だったりもするわけです。なので、もしよろしければ僕のTwitterアカウントをフォローするか、あるいはリストに入れてお楽しみください。日々のプレイの模様、あるいは僕がみなさんと交わさせていただく会話を、いっしょにお楽しみいただけるのではないかと思います。ついでに（？）電撃さんのゲーム雑誌で『MH』に関わるであろう人間のアカウントも掲載しておきます。こちらもあわせてフォローしていただければ。せっかくこういうサービスがあるのですから、ぜひぜひ絡んでやってください。

尻尾叩きつけにも苦しめられ、さらに一回は力尽きたりしながらも、なんとかナルガクルガの討伐に成功しました。だいぶカンが鈍っていたのは否めませんが、上出来の結果ではなかったかと思います。これで僕の『MHP3rd』を見据えた太刀修行は終わった……はずです。あとは静かに発売日を待つばかりです。『MHP3rd』、僕は太刀とスラッシュアックスではじめようと思っています。実はまさに今日、『MHP3rd』の完成披露発表会があったのですが、そこで見た井上さん@次長課長のスラッシュアックスの、なんとかっこよかったことか！　斧モードでのステップ回避と回転回避の使い分けの、なんと適確だったことか！　この記憶を消さないように体験版で練習したりもしておりますが、まぁ、無理だろうな、あんなうまいのはなorz　がんばっていきたいとは思っています。

突然、思い出しました。僕は『MHP2nd』ではティガレックスが一番で、『2ndG』ではナルガクルガが一番好きなモンスターでした。いずれもメインモンスターです。たぶん今回のジンオウガも、僕の期待に答えてくれるモンスターだろうと思いますし、そんなモンスターを生み出してくれた開発スタッフのみなさんに、あらためて、ありがとうございましたと、お伝えしたい。いよいよの、その狩猟解禁を数日後に控えて。（倉西誠一／20101106）

電撃さんの「モンスターハンター」関連 Twitterアカウント

@moo_SYUKYUKAI	西岡編集長（電撃PlayStation）
@AOGEYAROU	青毛野郎（電撃PlayStation）
@gameosho	千木良編集長（電撃ゲームス）
@ojsenpai	男塾先輩（電撃ゲームス）
@kararemichi	倉西誠一（狩られ道）

※上記アカウントに絡んでいただいたつぶやきは、事前、もしくは事後の連絡なく誌面等に反映させていただく場合があります。あらかじめご了承ください。

狩られ道
MONSTER HUNTER プレイログ

Text by Seiichi Kuranishi

あなたの知らない『モンスターハンター3（トライ）』

MAKING of『MH3（トライ）』

■Wii ■ACT（ハンティングアクション）
■カプコン ■発売中（2009年8月1日発売）
■通常版：¥7,340（税込）／限定版：¥8,490（税込）※
■プレイ人数：1～4人／オンライン対応（有料）

[#6 ネットワークモードと『MH』の未来]

『MH3（トライ）』ができるまでの過程を探るインタビュー企画。その最終回は、ネットワークモードを中心にお話をうかがった。



『MH3（トライ）』プロデューサー
辻本 良三
シリーズ全体を見据えてプロデュースを行う。『MHP2nd』以降、シリーズのプロデューサーを務めている。

『MH3（トライ）』ディレクター
藤岡 要
ゲームデザイン全般を含め、シリーズの世界設定をまとめている。『MH』からディレクションに携わる。

オンラインゲームとしての成り立ちと『MH3（トライ）』へと至る歩み

――今回は連載企画の最後のまとめということで、オンラインゲームとしての『MH3（トライ）』ということをテーマにお聞きしていきます。2004年にPS2でオンラインゲームとしてスタートした『MH』シリーズですが、ネットワークに対応するということは、開発当初から想定されていたのでしょうか？

藤岡氏（以下、敬称略） そうですね。当時はネットワーク構想が始まったばかりの時期で、まずは「ネットワークとは何ぞや」というところからスタートしました。そこからアクションゲームとしての色が強いゲームを作ろうということになって、『MH』というタイトルの開発がスタートした感じです。オンラインゲームの敷居を下げたいという考えもあって、まずは一緒にプレイするということを、どれだけ気軽に体験してもらえるかというところに的を絞りました。

――それはいつ頃のお話ですか？

藤岡 開発自体は2001年くらいからのスタートなので、もう10年近く前の話になりますね。まずはネットワーク回線をどうするのか、というところから始まりました。当時はブロードバンドとナローバンドが混在していたのですが、アクションの同期ということを考えた結果、ダイヤルアップ接続であるナローバンドには対応しないことにしたんです。

――ブロードバンドに限定した理由は？

藤岡 ナローバンドを除外しないと、今のアクション性を得られなかったんです。ゲームとしての1つの形を求めるなら、しっかり移行したほうがいいと考えました。『MH』はアクションゲームとしての側面が強いので、プレイヤーにいかにラグを感じさせないような設計にするかというのを一番に考えていました。オンラインゲームである以上、ラグは避けられないので、プレイヤーがプレイ中に重要視している情報に対して優先的に高く同期を取るようにするなど、それぞれのプレイヤーが「情報を共有している」と感じられるように、いろいろ工夫しています。技術的に一番注力した部分ですね。

――カプコンさんは以前から対戦格闘ゲームなどで、オンライン対戦にチャレンジされていますが、やはりそのノウハウは生かされているのでしょうか？

辻本氏（以下、敬称略） 対戦格闘ゲームは、特にシビアですからね（笑）。

藤岡 『MH』シリーズはそこまでシビアではないのですが、対戦格闘ゲームのようなストイックな考え方も当然情報としては持っているので、それが生かされている部分も多いと思いますね。

――据え置きの『MH』シリーズのなかでは『MH3（トライ）』が一番ネットワークに接続しやすくなっています。メニュー選択画面からすぐに、オンラインの「ロックラックの街」へ行けますよね。

辻本 僕はその頃、オンラインのシステム部分を担当していたのですが、初代『MH』の頃は、ネットワークに接続するだけでも手順が多かったので、それをなるべく少なくしたかったんです。それはどのシリーズでも方向性としては持っていて、なるべくすぐに接続してもらえるような仕組みをいつも考えていますね。

藤岡 Wiiというハード自体がネットワークにすぐ接続できるようになっていて、昔と違って接続の手間をハード側が吸収してくれる時代になりました。逆に言うと、ネットワークに接続しているという感覚が少ないと思うので、それを意識させるようにしたうえで、どれだけ面倒なく接続できるかということは気にしましたね。

オンラインだからこその困難を乗り越えて

――Wiiでは『MH3（トライ）』の前に『MHG』が発売されましたが、そちらのほうでWiiのネットワーク部分の問題を検証していたということは？

藤岡 それもありましたね。当時のWiiには『MH』のようなスタイルのゲームがなかったので、任天堂さんと協力して検証を行ったんですよ。「こういうゲームだからこういう設定にしてほしい」とか、いろいろわがままを聞いていただきながら、土台的な部分から設計していきました。そのおかげで『MH3（トライ）』の滑り

過去のインタビューを振り返る

本誌Vol.10から始まり、6回にわたってお届けしてしてきた『MH3（トライ）』の開発秘話インタビュー。ここでは、興味深い開発秘話の数々を振り返り、キーワードとなる要素をピックアップしていく。

[#1 モンスター]

見た目よりも設定よりもゲーム性を大事に

連載スタートとなった第1回目のテーマは、『MH』シリーズの要となるモンスターについて。『MH3（トライ）』で新登場となるモンスターを中心に、設定画を交えてお話をうかがった。モンスターのデザインの流れは、藤岡氏がモンスターの役割や存在意義を示すキーワードを列挙し、それをデザイナーに渡して外見を自由にデザインしてもらい、そこから意見交換をしながらブラッシュアップしていったそうだ。設定重視でモンスターを作るわけでなく、ゲーム性を第一に考えて、おもしろい遊び方につながる要素を考えながら作っていくとのこと。例えば『MH3（トライ）』を象徴するモンスター、ラギアクルスなら「水中で雷を使うモンスター」をキーワードに、水中で動くことを意識しながらシルエットをデザインする。今までにないものを目指し、さまざまなデザイン案を出してもらい、完成度を高めていったという。

[#2 フィールド]

水中という新たな舞台への挑戦から始まった

第2回目のテーマは、ハンターたちの狩猟の舞台となるフィールド。『MH3（トライ）』ではフィールドでの遊びをしっかり考えるというコンセプトがあり、これまでの『MH』シリーズとはフィールドに対する考え方が違っている。これまでは、まずモンスターがベースにあり、地形は後付けにしている部分が多かったのが、『MH3（トライ）』では地形に関する仕組みを先に入れたうえで、モンスターのアクションを考えていった部分もあるそうだ。水中での狩猟を表現することは最初から決まっており、ある意味『MH3（トライ）』は水中への挑戦から始まったといっても過言ではないとのこと。ただ、アクションや操作方法など、その仕様が決まるまではかなり試行錯誤したという。また、フィールドの「空気感」を重視し、暑さや寒さ、光の表現などを意識して作り込んでおり、そのためにフィールドを作るスタッフは、アフリカの砂漠とブラジルの湿地へ取材に行き、その地域内のさまざまな場所をまわったそうだ。

※限定版にはクラシックコントローラPRO（シロ）、または（クロ）が同梱。

出しは、今までのシリーズタイトルにないくらい順調にいったので、そういう意味でも、先に『MHG』を出しておいて本当によかったと思いますね。

——オンライン関連の苦労は、今までのシリーズのなかでは一番少なかったということですか?

藤岡　当然ハードが変わるということもあって、苦労はそれなりに多かったです（笑）。ただ、それが表面化しにくかったというか、運営側だけで解決できて、ユーザーへのトラブルはほとんどなかったですね。

辻本　インフラという部分では自信がありました。今までの経験則で、理論上はトラブルが起きないだろうという足組みにはしてあります。でも、実際に始めてみるまでは、何が起こるかわからないんですよね。

藤岡　当然、サーバが落ちたりすることは時折ありましたが、それも予想の範疇でしたね。

——ちなみにオンラインゲームには、どうしてもチートであるとか、RMT（リアルマネートレード ※）という問題がつきまとってくると思うのですが、『MH』はその対処がかなり考えられているゲームですよね。

藤岡　そこはだいぶ調整しましたね。シリーズを重ねるたびに調整はするんですが、基本的な線引きとしては、もしチートをする人とかかわったとしても、普通にゲームを楽しんでいる人には大きな影響が出ないような設計にしておきます。ただ、チートを使って他人に不快な思いをさせるとか、悪意のある行為は絶対に防がないといけないので、そういう人たちを検知する方法は入れるようにしています。

辻本　「レア度」が特定数以上のアイテムをトレードできないようにしているのは、チート品をトレードさせないようにしているという意味もあります。

藤岡　『MH』の開発当時は、武器や防具を交換できるゲームというのは当たり前のように存在していたので、『MH』でもできるものとして考えていました。ただ、チート品のトレードという問題を解決しようと思うと、「こっちをふさいだらあっちが出てくる」ということの繰り返しで解決策がなかったんです。だったら交換できなくすればいいと（笑）。最終的には、それでもコミュニケーションが成り立つはずだと考えて割り切りました。人の武器や防具を見てうらやましいというだけでもコミュニケーションが成り立つはずだし、「安いものだけどこれあげる」「ありがとう」というだけでも成り立つのではないかという。

『MH3（トライ）』での新たな挑戦が今後の『MH』シリーズの糧となる

——『MH3（トライ）』のネットワークモードに限定すると、一番注力した部分はどこでしょうか?

藤岡　ロビーにいても、クエスト中の人とコミュニケーションがとれるという要素ですね。クエストをやっている最中に入っても、「もうすぐ終わりますよ」というコミュニケーションがとれたりとか。今までは設計的に難しくて割り切っていた部分なのですが。

辻本　本当にちょっとしたことですけど、PS2のときはサーバの構成上できなかったんですよ。

藤岡　Wiiで初めて挑戦したことでもあって、手探りではあったのですが、第一歩としてはよかったかなと。理想を言うと、ネットワークにつないでいる人全員がコミュニケーションをとれることだと思うんですよね。まあ、どれだけの人とやりとりするんだという問題はありますが（笑）。サーバの階層上の問題や設計上の問題で、なかなかうまくいかないこともよくありますね。

辻本　ネットワークは完全にノウハウのかたまりですね。やってみた結果、こっちのほうがいいとか、今までやってきたことの積み重ねが一番大きい分野だと思います。

藤岡　技術的な側面もあるのですが、プレイヤーがどういうことをやりたいと思っているか、どういうところに不便を感じているか、それを汲み取るのが大切だと思うんです。さらに、許された手のなかでいかにそれを実現するかというのは、経験則の部分が大きいですね。



——最後に総括として、『MH3（トライ）』で手ごたえを感じた部分と、逆に『MH3（トライ）』を踏まえて今後『MH』シリーズとしてチャレンジしてみたいことについてお聞きしたいと思います。

藤岡　『MH3（トライ）』では、モンスターがたくさんいるという世界へのかかわりを、ユーザーの方にどれだけ楽しいと思ってもらえるか、そして満足してもらえるかというところに力を注いだんです。モンスターは単にハンターに襲いかかる存在というわけではなく、スタミナであったり、別のモンスターの群れ同士が反応しあったりして、それぞれが「生きている」ことを感じられるような臨場感を意識しました。そのなかでハンターたちはモンスターを狩りに行き、逆にやられてしまうこともある。『MH3（トライ）』では、そういった世界をより強く感じられる要素を入れたかったんです。

——モンスターの動きなど、今までと違う部分が多くて新鮮でしたね。特に、イビルジョーの乱入を初めて見たときは、本当に驚きました（笑）。

藤岡　ネットワークモードで、あっと驚くような仕掛けを入れたかったんです。『MH3（トライ）』ではクエストの依頼とは関係ないモンスターが乱入するという要素を入れたのですが、その側面をさらに強くして、イベント的にかきまわしていくような感じにしたのがイビルジョーです。その存在感も込みで、ネットワークモードでのいい燃料になってくれました。そういったモンスターの生態という部分に突っ込んだことで、遊びの幅が広がり、それがコミュニケーションの1つにもなっていて、今後の『MH』シリーズにおいてもより進めていけるのではないかと思っています。アクションゲームとして、またコミュニケーションツールとしての『MH』がどれくらい進化できるのかというのは、これからも考えていきたいですね。

——辻本さんはいかがでしょうか?

辻本　『MH3（トライ）』は、『MH』をワンステップ上げてくれたタイトルだと認識しています。藤岡が言うように、モンスターの生態という要素を入れたことで、ゲーム性の部分も上がっていて、アクションとしての深みも増しています。世界観についても、直感的に感じられる部分がすごくアップしていると思います。あと、Wiiというハードで出したことで、ネットワークゲームを初めてプレイした人がたくさんいたんです。どれだけ新しい人が初めてネットワークゲームをやってくれたかという部分に関しては、すごく満足がいく数字が出ています。同時接続数でも、目標人数をほぼ達成することができました。同時にそれだけの人が遊んでくれていると感じられるのは、ネットワークゲームの強みだと思います。現在でも何万という人が遊んでくれているので、それもすごくうれしいですね。ネットワークに対する敷居という意味では、少し貢献できたと思います。

——据え置き機での『MH』シリーズが今後どのように展開されていくのか、すごく期待しています。

辻本　期待を裏切らないようにがんばります（笑）。

#3　村と街に住む人々

海の村と砂の街、拠点の役割を明確にしてデザインしていく

第3回目は、モガの村とロックラックの街、そしてそこに住む人々といった世界観の部分についてお聞きした。1人で遊ぶ村は、プレイヤーの心に残るキャラクターたちを盛り込み、それを盛り上げるストーリー展開や、多くのプレイヤーが集まる街では、多人数でのコミュニケーション要素や、遊びやすさという部分を意識したという。また、奇面族のチャチャは、狩りのサポートだけでなく、ストーリー上での役割も重視しており、印象深いキャラクターとなっている。ちなみに初期案では、プレイヤーのパートナーとなるのはチャチャではなく、おっさんのハンターだったという衝撃の事実も判明した。

#4　防具のデザインとゲーム設計

防具作りはシルエットのデザインからスタート

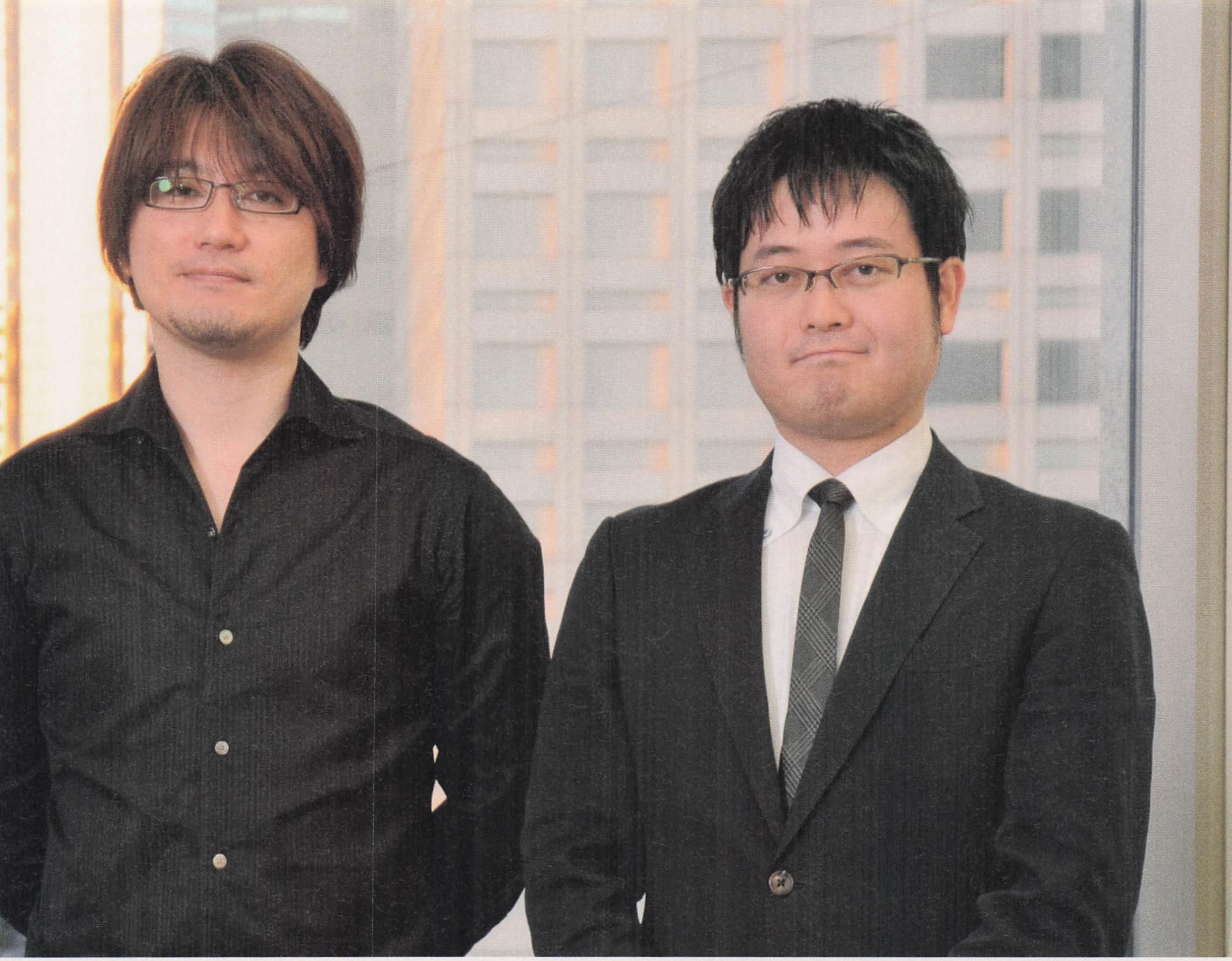
第4回目は防具をテーマに、デザインに込められた意図や防具関連のシステムについてお聞きした。『MH3（トライ）』での防具のデザインの流れとしては、まずシルエットを考えることから始め、大まかな外観を決めて個性を強調したうえで、細かい部分をデザインするという手法だ。防具には防御力やスキルポイントが設定されているが、素材となるモンスターの能力を意識しつつ、時間をかけてバランスを調整しながらパラメータを設定していくという。『MH3（トライ）』で追加された「お守り」は、防具以外でのスキルのフォローと、どんな効果が付くかわからないギャンブル的な楽しさを意図して設計された。防具のコーディネイトの幅が広がるという意味でも、いいスパイスとなっている。

#5　武器とアクション

練り直された7種類の武器と多彩な新アクション

第5回目は、武器の設計のコンセプトと関連アクションについて。『MH3（トライ）』では、各武器の個性を伸ばすことを目指している。ただ、武器の種類が多すぎると作り込みが薄まる可能性が高いと判断し、今後のベースを作るという意味で武器の種類を7つに絞り、そのぶんそれぞれの遊び心地をしっかり進化させる方向にしたという。アクションについては、ある程度の原型を作り、それを多くの人にプレイしてもらい、細かい調整をかける。また、性能バランスを考える際は、自分が失敗したときにその原因がわかること、納得できる作りになっていることを目指したとのこと。ちなみに開発現場では、身振り手振りを交えながら「このへんに攻撃したい」という感じのやりとりが多いという。

※オンラインゲーム上のアイテムやゲーム内通貨などのデータを実際のお金と交換する行為。



『タクティクスオウガ』がくれたもの

ネタバレ注意!

『タクティクスオウガ 運命の輪』発売記念特別鼎談

松野泰己×宮部みゆき×米澤穂信

初めて遊ぶ人にも、15年ぶりに遊ぶ人にも、今問いかけたい。
「あなたは『タクティクスオウガ』から、何を受け取りましたか？」
ミステリの大家・宮部みゆきと、気鋭のミステリ作家・米澤穂信が、
世界中のファンを代表して、松野泰己を大きすぎる愛で包み込む!?
鼎談企画と怒涛のイラストギャラリーでお送りする、永久保存版の16P大特集！

カメラマン：外崎久雄
企画・取材：松下忠嗣
取材・文：松下彩

邂逅



「夢のようです」

笑顔からこぼれ落ちるその言葉には、不思議な緊張感と静かな興奮とが満ち満ちていた。2人の小説家と1人のゲームデザイナー。世代も創るものもそれぞれに異なる3人が、同じセリフを口にして、幸せそうに微笑んでいる。互いに顔を合わせ語り合うこの時が、まるで夢のように思える、と。

オリジナル版『タクティクスオウガ』がスーパーファミコンで発売されたのは、今からおよそ15年前の1995年。当時まだメジャーなジャンルとは言い難かった硬派なS・RPGでありながら、リアルタイムの概念を取り入れた斬新なバトルシステムと、ドラマチックかつ強い憂色が漂う世界観・物語で、多くの熱狂的なユーザーを獲得した名作だ。

日本を代表するミステリ作家・宮部みゆきが大のゲーム好きであり「『タクティクスオウガ』の熱狂的ユーザー」の1人であることは、一部のファンには周知の事実。15年前の宮部は、どうやって松野泰己がゲームデザインを手がけた『タクティクスオウガ』に出会い、どうしてここまでのめりこんでしまったのか？ そして『オウガ』が結んだ、人気ミステリ作家・米澤穂信との不思議な縁とは？

15年前から廻りはじめていた、それぞれの「運命の輪」をたどる。

松野泰己氏（以下、敬称略） 僕は宮部さんの小説も、米澤さんの小説も大好きで、いつも楽しみに新刊を買いに走るくらいです。そんな憧れのお2人が、今目の前にいらっしゃることが信じられないのですが……（笑）。

宮部みゆき氏（以下、敬称略） 私もいつか、松野さんにお会いできたらいいなぁと思っていたんです。「こんなに素晴らしいゲームを作ってくれてありがとう！」とお伝えしたかった。米澤さんも、きっと同じ想いじゃないかと。

米澤穂信氏（以下、敬称略） 『タクティクスオウガ』があったおかげで、宮部さんとの縁も生まれ、こういった場にも招いていただけた。とても不思議な気分です。

松野 そうまで言っていただいて、本当に恐縮です。心臓が痛いです（笑）。

宮部 この企画のお話をいただいたとき、真っ先に浮かんだのが米澤さんのことでした。米澤さんの御本を読んで、たまたま同じ編集者が担当だったので「（米澤さんは）ゲームする人かな？」と尋ねたんです。そうしたら「『タクティクスオウガ』というゲームが好きだと前にうかがったことがあります」って言われて、「本当ですかーっ!?」と（笑）。



▲主人公の選択しだいで、登場キャラと主人公の関係にも変化が現れる。オリジナル版では仲間にできなかったキャラも、今回は…？



▲快適なプレイ環境にもとことんこだわった仕様。データインストールを行えば、ゲーム中に読み込みを感じることはほぼない。

珠玉のS・RPGが、新たなシステムを携えて、15年ぶりに再誕!

1995年にスーパーファミコンで発売され、プレイステーションやセガサターンにも移植された名作S・RPGが、さまざまな進化を遂げて、PSPで生まれ変わった！ ゲームデザイナー・松野泰己をはじめ、吉田明彦、皆川裕史、崎元仁、岩田匡治など、主要なオリジナルスタッフが再集結。「15年を経て、進化した『タクティクスオウガ』を再構築したい」という想いのもと、バトルシステムや育成要素が大きく刷新された内容となっている。しかし、驚くべきことにプレイ感はまさしくかつての『タクティクスオウガ』そのもの。15年前にはさまざまな事情によりかなわなかった部分を補いつつ、戦略の試行錯誤ができる新システムも搭載された。もちろん、オリジナル版でも好評だったやり込み要素「死者の宮殿」なども健在で、かつてのファンと新規プレイヤーの両方を納得させる、絶妙の仕上がりとなっている。ヴァレリア島を舞台に繰り広げられる民族紛争の結末とは？ 主人公＝プレイヤーの決断が、歴史の流れを大きく変える！

What's Game?

Tactics Ogre タクティクスオウガ 運命の輪™



DATA
タクティクスオウガ 運命の輪
●スクウェア・エニックス ●PSP ●S・RPG
●¥5,980(税込)、ダウンロード版¥4,980(税込)

※3　ベルリンの壁の崩壊
第二次世界大戦後、複数国家の占領下にあったドイツは米ソ冷戦の影響を受け、大きく東西に分断された。だが1989年、民主化を求める東ドイツの市民運動の高まりを発端に同年、「ベルリンの壁」が崩壊。その様子は世界中のテレビで大きく報じられた。そして翌1990年、東ドイツはドイツ連邦共和国に吸収され、消滅する。

※2　スナップドラゴン
特別な手段で最強の武器を生み出すことのできる竜言語魔法のこと。正体を知らない人のために、やはり詳細は伏せておく。

※1 ギルバルトのおっさんのエンディング
オリジナル版において、ある特定条件を満たした時にのみ発生する、特殊なエンディング。ギルバルトって誰だ？　という人も多いと思うので、ここでは詳細を伏せておく。



米澤　担当さんご自身はゲームのこと、ご存知なかったんですよね。
宮部　そんなことはもうお構いなしですよ（笑）。私は、そのまま電話でまくしたてたんです。「今から言うことをすべてメモして、米澤さんにお伝えください。〝私は今、14周したところです。全ルートをもちろん制覇して、ギルバルトのおっさんのエンディング（※1）も見て、全キャラを育て、全イベントも見ました〟」
松野　すごい！（笑）
宮部　「〝ただし、私は慎み深いヒトなので『死者の宮殿』は、毎回（最下層まで）2回までしか行かないことにしております。米澤さんは『スナップドラゴン（※2）』をいっぱい使っていますか？〟以上のメッセージを漏らさずお伝えください」と（笑）。
米澤　「スナ……なんとかを使いますか、ということでしたが、わかりますか？」と伝わってきました（笑）。その話を担当さんから聞いた後に、ちょうど宮部さんと出版社のパーティでお会いする機会に恵まれて。
宮部　ほかの方々をそっちのけで『タクティクスオウガ』の話に夢中になっちゃったんですよ。その時「いつか松野さんに会えたらいいね」って話をしたんです。まさかこんな形でこの作品が生まれ変わって、お会いする機会に恵まれるなんて思ってもみませんでした。
米澤　本当にうれしいんですが、私は「死者の宮殿」を3周しかしていませんので、宮部さんに比べるとここにいていいのか、と……。
松野　いやいやいや!!　3周でも相当スゴイです。充分すぎます（笑）。
米澤　宮部さんは私よりはるかにお忙しいのに、どうやってプレイなさってるんだろうと不思議でしょうがありません。
宮部　それはもう、いろいろなことを放っておいて（笑）。
米澤　私は学生時代に図書室の連絡ノートで、知らない誰かが出題してくる詰め将棋ならぬ「詰めオウガ」を解いたりして、時間を費やした記憶はあるんですが。
松野　それもスゴイですね！
米澤　誰でも書いていい雑記帳みたいなもので、とりとめもないメッセージが書いてあるんですが、学校に別の熱狂的な『伝説のオウガバトル』ファンがいたんですね。ノートに「あなたのチーム編成は××です。敵のチーム編成は△△です。今、あなたはこのビーストテイマーのカリスマを維持し、アラインメントだけを下げなければビーストマスターになれません。その際にとるべき作戦を答えなさい」とか書いてあって。
宮部　すごい～!!（笑）
米澤　答えを書いて、自分も出題して……みたいなことを繰り返して。最後の最後で相手が誰かわかって、直接話をしました。ウォーレンはクラスチェンジをさせないほうが強い、いやリッチまで育てたほうが強いとかで、大論争になった記憶があります（笑）。
松野　「オウガ」シリーズをそんなに遊んでいただいていたとは……本当に恐縮です。



松野泰己 Yasumi Matsuno

<代表作>『伝説のオウガバトル』や『タクティクスオウガ』などの「オウガ」シリーズのほか、『ベイグラントストーリー』などがある。

1965年、新潟県生まれ。「オウガバトルサーガ」シリーズのゲームデザイナー。お気に入りキャラはザパン。

ゲームをはじめたきっかけは綾辻行人のススメ

さて、前述した米澤の疑念に話を戻してみよう。オリジナル版が発売された当時、すでに宮部は人気作家としての地位を確立し、目が回るような執筆の日々を送っていたはずだ。そんな彼女が、どうして（よりにもよって超時間泥棒の）『タクティクスオウガ』に触れるきっかけを得たというのだろう？

宮部　元々、私にゲームを勧めてくれたのは、作家の綾辻行人さんなんです。
松野　ええっ！
米澤　そうだったんですか！
宮部　書くものが増えてきて、ストレスがたまるって話をしたら「ゲームはどう？　やってみると楽しいよ」と綾辻さんが勧めてくれたので、始めてみたんです。だから最初はどんなゲームを選べばいいのかわからなくて、ソフトを買う前には必ず綾辻さんに相談していました。『タクティクスオウガ』のオリジナル版が出る前に遊んでたゲームは2本。『トルネコの大冒険』と『スーパーメトロイド』しかクリアしていませんでした。
米澤　す、『スーパーメトロイド』をクリアなさったんですか!?（笑）
宮部　アイテム全部取って、2時間17分が私のベスト記録なのよ。
米澤　あれだって、そんなにヌルくはないのに……宮部さん本当にゲーマーだったんですね。じゃあ、人生で3作目のゲームが……。
宮部　そう、『タクティクスオウガ』だったの！　ゲーム屋さんのポスターで、絵に一目ぼれしたんです。それで綾辻さんに、「『タクティクスオウガ』っておもしろそうなんだけど、どうかな？」と電話したら、「すごく難しいから、ほかのS・RPGからやってみたら？」と返された。だけど、その時に紹介されたどの作品より『タクティクスオウガ』のポスターが素敵すぎて、釘づけになってしまって。これがやりたい！　って決意して、買って帰ったんです。
松野　プレイされていかがでしたか？　すぐにクリアできましたか？
宮部　いえ、すごく難しくて、結局最初のエンディングを見るまで約1年かかりました。最終的にはデニムが××されるエンディングで、あっけにとられて10分くらい放心（笑）。私の1年なんだったの!?　どこの選択肢を間違ってたの!?　と必死に考えて「何か違うエンディングがあるはずだ！」と思い至りました。そこからはもう、完全攻略本を買い込んでまたプレイして、さらなる深みにハマったわけです（笑）。難しかったけど、ちゃんと地道に石を投げていれば（笑）、日々成長して強くなれる実感があったので、ものすごく楽しんでいました。米澤さんは発売当時、まだ学生さんでしたよね？
米澤　ちょうど受験期だったので、オリジナル版を買ったまましばらく放置していたんです。『伝説のオウガバトル』がすごくおもしろくてやりこんでいたので、期待感は強くありました。ですが、そうこうしているうちに移植でセガサターン版が出たので、そちらでプレイしてみたんです。
宮部　移植版って、オリジナル版と何か違う部分があったんですか？
米澤　ボイスが収録されてたんですよ。それはそれでよかったんですが、じつは当時セガサターン版のディスクをパソコンに入れると、スタッフさんのメッセージが見られるような仕様になっていたんです。プレイし終えてパソコンに入れてみると、そこにすごく気になることが書かれていました。
松野　すごく気になること……？
米澤　メッセージには「ボイスを収録した関



宮部みゆき Miyuki Miyabe

<代表作>「火車」「模倣犯」「ブレイブ・ストーリー」「あんじゅう」など著書多数。ゲーム好きなら、人気ゲームのノベライズ「ＩＣＯ —霧の城—」は外せない。

1960年東京都生まれ。ミステリ、ファンタジーから時代小説まで幅広く手掛ける人気作家。お気に入りキャラはジュヌーン。

※4　ニューズウィーク
アメリカの歴史ある週刊誌。主に世界情勢や政治問題を取り扱い、さまざまな外国語版も存在する。日本語版も刊行されており、駅の売店などでもよく見かける。

※5　ユーゴスラビア紛争
1991年に勃発。ユーゴスラビアは指導者チトーにより多数の民族がまとまった社会主義国家であったが、チトーの死去とともに各民族による争いが激化。国連等の介入を経て沈静化するまでに多数の死傷者と難民を出した。惨劇を知らない人でも、クロアチアやボスニア・ヘルツェゴビナといった、この紛争をきっかけに独立した国名を聞いたこともある人は多いのでは？

※6　チトー
ヨシップ・ブロズ・チトー。類まれな指導力とそのカリスマ性で、多民族国家たるユーゴスラビアを1つにまとめ上げ、終身大統領として君臨した。1980年没。

係上、スーパーファミコン版とはストーリーが1カ所変わっている部分がある。スーパーファミコン版もぜひやってみてください」というようなことが書いてありました。そんなの、絶対に気になるじゃないですか（笑）。急いでスーパーファミコン版をひっぱり出してきてやり直しましたね。

宮部　ちなみに、変わっていた部分というのはそんなに大違いだったんですか？

米澤　すごく大事な場面が変わっていて驚きました。あるイベントでヴァイスが窮地に追い込まれて、助けを求めるシーンがありますよね？　オリジナル版ではそこで「助けてくれッ！」のあと、ヴァイスが「デニムッ！」と叫ぶんです。セリフとしてしっかりデニムの名を呼ぶシナリオです。ところがセガサターン版では、フルボイスかつ主人公に自由に名前をつけられるシステムの性質上、大事な「デニムッ！」の部分が取られているんです。

宮部　それは……言葉の重みが全然違ってしまう変更ですね。

米澤　あのシーンでは、ヴァイスが助けを求めた相手がデニムだったというところに、愛憎の極まる一瞬があると思います。デニムの名前を呼ぶからこそ、あのヴァイスの弱く脆い人間性が滲み出てくる。すごく小さな違いですけど、世界観的には非常に重要な違いと言えると思います。

宮部　言葉がとっても大事なゲームですからね。小さな言動や、敵キャラたちにつけられた二つ名など、さまざまな部分に強いこだわりがうかがえますし。

米澤　やはりオリジナル版を遊ぶべきだな、と痛感した出来事でした。

松野　ありがとうございます。そこまで言っていただけると、細かい部分にまでこだわった甲斐があります。





米澤穂信　Honobu Yonezawa

<代表作>ユーゴ紛争をモチーフにした「さよなら妖精」のほか、「インシテミル」「ボトルネック」「古典部」シリーズ、「小市民」シリーズ、「S&R」シリーズなど。

1978年岐阜県生まれ。「オウガ」シリーズをこよなく愛する、気鋭のミステリ作家。お気に入りのキャラはカチュア。

モチーフとなった現実の紛争と「最後の敵」の理由

小説とゲーム——形式こそ違えど、数々の世界を作り上げ、世に送り出すクリエイターである3人。その作品のなかで描かれるのは、リアルとファンタジーが混在する世界で生まれ暮らす、誰かの生き様だ。そして、私たちはその誰かの生き様を通じて何かを感じ、この現実で生き、死んでいく自分の在り方を問うことができる。『タクティクスオウガ』の持つ魅力を語る際にキーワードとなる「重み」という言葉。なぜ『タクティクスオウガ』は、これほどまでに「重い」のか？　それはファンタジーでありながら、地球上のどこかで必ず起こり、続き、私たち人類が完全に解決できていないテーマを扱っているからだ。宮部と米澤は、本作の世界観の根底にある「争い」の姿を、松野に問いかける。

宮部　これだけの登場人物や世界観、歴史を構築するのってすごく大変だと思うんですが、基本的に「オウガバトルサーガ」という物語は、松野さんお1人で作られたんですか？

松野　はい、そうです。

宮部　たとえば実際に戦乱があった地に、取材に行かれたりなさったんでしょうか？

松野　いえ、小説家の先生がなさるような取材というのは積極的にはしていません。ですが、80年代にCNNがTV放送されるようになり、日本のメディアが放送しなかった世界の情勢を知ることができるようになりました。とくに89年のベルリンの壁の崩壊（※3）は、リアルタイムで観てきました。また、「ニューズウィーク（※4）」を日本語版の創刊号から読んでいて、これが僕の創作の大きな原点になっていると思います。時々とんでもない記事もありますが、基本的には海外の情勢がよくわかる記事が多い。日本ではとても考えられない悲惨なことが、世界のある地域では平気で起こっていることがわかる。とくに若い頃は、そういう現実をうまく作品のモチーフにできないかな、と考えながら読み込むことが多かったんです。

米澤　なるほど。

松野　ベルリンの壁の崩壊やユーゴスラビア紛争（※5）については、とくに思うところがありました。日本人には「民族紛争」といったってピンと来ない部分もあったので、これは逆にちゃんと描いてみる価値があるんじゃないかと思ったんです。

米澤　ヴァレリア島がユーゴスラビアだとすれば、新生ゼノビアとローディスはそれぞれアメリカ、ソ連にあたるわけですね。

松野　まさしくそのとおりです。

米澤　2つの大国に挟まれて、複数民族から成る集団が国家を保てるのか、異なる民族集団が一枚岩になれるのか？　それが『タクティクスオウガ』を支える大きなテーマだとした時に「ならば、どうして最後の敵が『彼』なのか？」ということを私なりに考えてみた時期があったんです。なんとなくゲームとしては、納得がいかないところもあったので。

松野　その意見はよくわかります。

米澤　ユーゴスラビアの紛争がモチーフなのであれば、乗り越えるべき最大の相手はチトー（※6）以外にありえない。だから、最後の敵は『彼』なのではないか、と考えたんで





※7　伝説のオウガバトル
1993年にSFCで発売された、「オウガバトルサーガ」シリーズ第1作。リアルタイムストラテジータイプのＲＰＧで、『タクティクスオウガ』でも登場するランスロットらゼノビアの騎士らが活躍する。現在はiモード向けのアプリ版も配信中。

※8　ベイグラントストーリー
松野ら、『タクティクスオウガ』のオリジナルスタッフが中心となって開発、2000年に発売されたＰＳ用タイトル。ＲＰＧでありながら、アクション要素やアドベンチャー的な側面も強く、そのプレイ感は独特。プレイするにつれ、主人公アシュレイに隠された謎がじわじわと明らかになっていく。

すが。

松野　米澤さんのおっしゃるとおりです。そこまで理解していただけて光栄です。

米澤　ああ、やっぱりそうでしたか……。長年の疑問というか、もやもやしていたものがスッキリしました。

松野　実際にはゲームなので、そこまで複雑な話を描くこともできないし、そこをちゃんと描いていないからこそ、最終的な流れがやや唐突で、ご都合主義な部分も否めないとは自覚しています。ですが、僕の中では最後の敵は「彼」しかいない。彼を失ってなお、1つにまとまることができるのか、どうなのか。それを物語として示したかったんです。

米澤　後継者の話も含めて、これほどのテーマをエンターテイメントとして見せるというストーリーテリングは、少なくともゲームでは他に類を見ないものだったと思います。

松野　とはいえ、プレイヤーのなかには反発する人が多いのも、当時から自分では理解していたつもりです。共和制で起こる戦いをずっと描いてきたのに、どうして物語が進むにつれ世襲制の話になるんだ、と。

宮部　そこにはどんな意図が？

松野　「日本のプレイヤー向けのゲームだった」というのが大きな理由です。日本という国がそもそも世襲制のお国柄なので、最終的には世襲制の流れを描くほうが日本人には理解を得られる結末になるのではないか……という考えもあって、あのようにまとめました。

宮部　「権威」と「権力」が別々に存在して収まる、という形ですね。

松野　この作品のエンディングは海外のスタッフにも読んでもらっているんですが、「非常に日本的だ」と言われました。アメリカで最も理解を得られるエンディングがあるとしたら、成功した革命家が主役になり、そのまま君主に納まるパターンだろうとも。

米澤　なるほど、○○○○が君主になるのがアメリカ人にとって違和感があるのは、なんとなくわかります。

宮部　とはいえ、デニムが○になっても、最後は××ですから。

米澤　（笑）

宮部　長いこと苦労してクリアしたらアレですもの……ぽかんと開いた口から、魂が半分飛び出したみたいになりましたよ（笑）。

米澤　今回、初めてプレイする方の中にも宮部さんのようになる方がいらっしゃるかもしれませんね（笑）。

宮部　でも、それがあったからこそもう一度やり直して、違うエンディングにたどり着き、高らかなシンフォニーを聞いた時には本っ当に涙が出ました！

米澤　いわゆるベストエンド的な結末ですよね。ですが、あれはあれで、当時の若い私は納得ができなかったんですよ。デニム、どうして……と。

松野　僕なりに、彼を幸せにしてあげたいと考えた結果のエンディングです。彼があの戦いを終えた後で平和に暮らすには、ああするしかなかったと思うんですよ。

米澤　数年経ってみたら、それが心の底から理解できたような気がしました。



宮部みゆきの究極の野望!? それは『オウガ』あればこそ

松野らが生み出した『タクティクスオウガ』。宮部と米澤の心に刻まれたその記憶は、ゲームファンとしてはもちろん、小説家——ひいては人としての2人の在り方にさえ、今も強く影響を与え続けている。

米澤　何かの記事に、ゲームの選択肢というのは結局本当の判断を迫られていない、といった内容の記述がありました。何を選んでも最終的な結末は変わらないし、選択の動機づけは多くの場合ステータスの強化にすぎない。つまり、選択は事実上どちらでもよくなっているというような内容だったんです。意見はよくわかるんですが、私はその時、声を大にして言いたかった。「何を言っているんだ、日本には15年も前から『タクティクスオウガ』があるじゃないか！」と（笑）。

宮部　まったくです（笑）。

米澤　選んだ選択肢の影響が最後まで物語に関わってくる。たとえ物語が合流しても、過去の選択は最後までプレイヤーの心に染みつくんです。この痛みと重みを兼ね備えたゲームがちゃんとあるぞ、と叫びたい気持ちでした。選択肢がそのままちゃんと物語になる、それがこの作品が色褪せない理由の1つじゃないかと思います。

宮部　1人のゲームファンとしても、小説家としても私はこの作品を忘れることができないんですよ。じつは『タクティクスオウガ』をプレイしたあと、ずっと描いている夢があります。いつか、マルチエンディングの小説を書いてみたいんです。どのルートに行っても納得がいく結末を迎えられるような、どこへいっても読者に納得してもらえる、そんな小説を書いてみたい、と。

米澤　それはもう、小説の究極の野望ですね。

宮部　そう！　究極すぎて、なかなか手が出せない（笑）。ゲームはプレイヤーが積極的に、自分から掴み取りに行くもの。逆に小説というのはわりと受け身なものだから、「こんな主人公の話は読みたくない」と思われたら、そこで終わってしまいますから。

松野　確かに難しそうですが、でもそんな小説があるならぜひ読んでみたいです。

宮部　私がこんなにこだわるのも、頭の奥にずっと『タクティクスオウガ』があるからこそ。いつかは、民族浄化のテーマにも触れてみたいと考えています。領土拡大を目的とした戦争は表向きなくなったようですが、文化や思想のぶつかり合いで起こる紛争や戦争は絶えない。だとしたら、それは物語を綴る者が描いていくべきテーマの1つであると思っています。

米澤　『タクティクスオウガ』をプレイして、元々興味を持っていたユーゴスラビアの民族紛争について、改めて考えるようになりました。そして、これらを題材に作品を作るということはどういうことなのか、とも。ややもすると、よその国の不幸を持ってきて、自分たちがただエンターテイメントとして楽しむだけになりかねない。一方で「戦争はよくない」といったような一辺倒の説教になってしまう危険性もある。そのどちらでもなく、本当に大切なことを作品で伝える道というのはどこにあるのか？　考える時にマイルストーンとなるのは、やはり今でも『タクティクスオウガ』なんです。

宮部　（強くうなずきながら）まったく同感です。本当に強い影響を、プレイした人の多くに与えている作品だと思います。

松野　……僕はこの数々のお言葉を、どんな顔で受け止めればいいのでしょう……。

宮部　今日は全部想いをぶつけますので、全部聞いてください（笑）。確かに『タクティクスオウガ』はＲＰＧとしての王道的な大河ファンタジーではあるけれども、それだけじゃない。私たちの現実に深く繋がる普遍的な要素がたくさん詰め込まれている。言葉やセリフでもそれらは雄弁に語られているんですが、何より主人公の「選択」と「行動」によって如実に示される。それを体感するという経験は、ゲームにしかできないんです！　小説を読むという行為では味わえない、誰かの話を聞いただけでもやはり実感しえない。

米澤　「プレイする」という能動的な意志が。

宮部　そう、自分の意志が入ることでしか体感できない感動なんです。「正しいor間違い」の選択肢ではなく、何が自分の正義かを問いながら選んでいく。この醍醐味を、ＰＳＰで携帯しながらどこででも味わえるなんて、ものすごい幸せですよ！　オリジナル版の頃は、私なんか正月休みに、実家へスーファミを担いで帰ってたんですから！（笑）

松野氏への愛が止まらない!? 『オウガ』の小説、書きませんか

ＰＳＰで実現された、新たな『タクティクスオウガ』。不朽の名作とも言われたこの作品を、あえて再構築する難しさ。そして必然的に高まる、新作への期待。

宮部　今回は新システムでかなり遊びやすくなっているとうかがいました。これだけシステムやシナリオを変えるとなると、相当大変だったのではないですか？

松野　大変でした（笑）！　何をしても「違う」と言われそうな気もしていたんですが、ただベタ移植というのもやりたくなかった。

マルチエンディングの小説を書いてみたい。こんなにこだわるのは『オウガ』あればこそ（宮部みゆき）

僕のなかで、すでに古いシステムになっているものですから。

米澤 当時のバランスのままだと時間もかかりますから、挫折してゲームを楽しめない人も増えてしまうかもしれませんしね。

松野 とはいえ、基本となるデータもシナリオも膨大で。「よく作ったなぁ、がんばったなぁ」と15年前の自分を褒めたい気持ちもあり、一方で「こんな大変なもん作りやがってッ」と恨む気持ちも半々でしたね（笑）。

宮部 『伝説のオウガバトル（※7）』も『ベイグラントストーリー（※8）』もプレイしたんですが、それぞれシステムがまるっきり違っているのに、これを同じ人が考えているなんて、信じられないぐらいすごいことです。何か頭の中のスイッチを切り替えるような作業をなさるんですか？

松野 特に意識はしないんですよ。ただ、同じモノをずっと作っていたら飽きてしまうし、進化させても行き詰ってしまうので、違う遊びやルールを考えていったほうが楽しいしおもしろいというだけなんです。僕からすれば、1年に何冊も違う話を書かれる小説家のみなさんのほうが感心してしまいます。宮部さんはファンタジーにミステリ、米澤さんは青春系から本格ミステリまで、どうやって切り替えを？

宮部 そこはあまり切り替えようっていう意識はないですね。ミステリでもファンタジーでも、書きたいテーマが決まったら、そこへ向かって……という繰り返しで。ね？

米澤 はい、あまり強く意識はしないですね。ちなみに「オウガバトルサーガ」は全8章だということですが、これは最初からゲームシステムありきで、『伝説のオウガバトル』で第5章を描いた頃には、既にすべてのエピソードが出来上がっていたのでしょうか？

松野 その時はなかったんです。おぼろげにサーガの全体像こそあれ、正直、行き当たりばったりな感じで。当時はとにかくタイトルの印象を大きく見せようと必死で、ここまでシリーズとして続くとはまったく思っていませんでした。

宮部 今回は第7章の再構築ですが、続きはお考えではないんですか？

松野 今のところはなんとも（笑）。もしやるとしても、また別のシステムのゲームになると思います。というより、僕としては続きのエピソードをぜひ宮部さんや米澤さんに書いていただきたいくらいです。

宮部 昔、ナイショでサイドストーリーのようなものをこそこそと楽しく書いたりはしてましたが（笑）、「オウガバトルサーガ」は壮大すぎて、とてもとても。

松野 それは読みたかったッ！ 僕だけじゃなく、全国の『オウガ』ファン垂涎だと思います。お2人は逆に、数年前の自分の作品をよりよく修正する、バージョンアップさせるというようなことってお考えになりますか？

宮部 文庫にする際に、気になった部分を改稿したりという作業をする作家さんもいらっしゃいますが、私はほとんどしたことがないですね。ただ、過去の作品のテーマを「今の自分なら、こんな角度から切り込めるんじゃないか？」と考えることはあります。以前の私は1つのテーマをある一方から見て作品を書いた。だけど社会が変わり、自分も歳を重ね、技量も変わった今ならば、別の角度から描けるのではないか、と気がつく。

米澤 私もそれはよくあります。たとえば、1つの作品があってそこで登場人物が語った何気ない一言を「次のテーマにしよう」と思いつく。そうすることで、思いがけず作品と作品が繋がることもあります。そういうストーリーテリングの技法みたいなものさえも、私は「オウガバトルサーガ」から勉強させてもらったことがあると思っているんです。

宮部 私も『タクティクスオウガ』に出会っていなかったら、ファンタジーの世界に興味を持っていなかったと思います。私が今、ファンタジー小説も書いているのは、本当に松野さんのおかげなんです。見えない財産をたくさんいただいたゲームだから、21世紀版が登場するなんてうれしくてうれしくて。

米澤 本当に！ そう思います。

宮部 よくぞ出してくださいましたと拍手喝采！ 新たな『タクティクスオウガ』をプレイできるのが本当に楽しみです。

米澤 なんとか、地獄の年末進行を乗り越えてプレイしたいな、と（笑）。そして、松野さん、ぜひ「オウガバトルサーガ」の続きをよろしくお願いします。

松野 戦争ものはひとつ書くと物語に飲み込まれてしまって、ずいぶん疲れるンです。できれば次は明るく笑えるようなゲームを、と思っているんですが、いけませんか（笑）。

宮部 とんでもない！ そのお気持ちは十分にお察しします。明るいゲームもプレイしたいですし。でも、それはそれで楽しみにして、これはこれで楽しみにするということで！

米澤 同感です（笑）。

松野 こ、心に刻んでおきます……（笑）。

人は自分の人生を変える「何か」に出会うことがある。それは人物であったり、動物であったり、本であったり、映画であったり、ゲームであったりさまざまだ。自分の知らないところで、自分の存在が、行為が、誰かの運命の歯車を動かす。しかし、その様を目にする瞬間というのは、人生にそう何度も訪れるものではないかもしれない。

愛読し続けてきた2人の作家を前に「夢のようだ」と松野泰己は言った。しかし彼が『タクティクスオウガ』を手がけたことで、実際に宮部みゆきはファンタジーを書くきっかけを見出した。米澤穂信は創作における揺るがぬマイルストーンを手に入れ、新たな著作を生み出し続けている。

あの日の『タクティクスオウガ』があったからこそ、今、この時があるのだ。

今日も、人知れず輪は廻る。15年前と同じように、誰かがバルマムッサの嵐の夜にきっと胸を痛めている。運命を刻むいくつかの歯車の音が絡まりあい、どこかでまた新たな夢の形を奏でることだろう。



3人の口からよりディープな話題が飛び出す!? この続きは次号の電撃ゲームスVol.16にて!!（12月27日発売）





SQUARE ENIX×電撃ゲームス
Tactics Ogre Collaboration Illust Gallery I

Guest Illustrator：huke

<代表作>
「ブラック★ロックシューター」
『Steins;Gate（シュタインズ・ゲート）』

Liner notes

『タクティクスオウガ運命の輪』発売おめでとうございます！　絶対ニバスさんは大活躍でしょう！　ニバスさんの鬼畜ぶりはどのルートでも大興奮です。新キャラクターのクレシダさんとの絡みも楽しみすぎます……というわけでニバスさんと愉快な仲間たちの絵です。





SQUARE ENIX×電撃ゲームス
Tactics Ogre Collaboration Illust Gallery II

Guest Illustrator：文倉十

<代表作>
「狼と香辛料」
『ラストバレット』

Liner notes

ゼノビアの(仲間に加わる)面々を描かせていただきました。オリジナル版では、初陣の解説ステージでその頼もしさに心(と敵の経験値を)奪われつつ、背中に向かって石をひたすら投げ続けていた事を覚えています(笑)。とくに、かのぷーには序盤から終盤までお世話になりました…！　ランスロットやウォーレンもぜひ使ってみたかったですね。





SQUARE ENIX×電撃ゲームス
Tactics Ogre Collaboration Illust Gallery Ⅲ

Guest Illustrator：tomatika

<代表作>
『国破れて山河あり』
「双竜記」

Liner notes

女性ユニットが追加されて、戦場が華やかになりますね。新キャラクターも曲者そうで、どんな絡み方をするのかプレイ前から楽しみです。そのおかげでデニムさんがますます大変な苦悩を強いられるかもしれませんが……。モンスターユニットも強くなったとのことなので、期待を寄せて戦場ごった煮の様子を描かせていただきました。



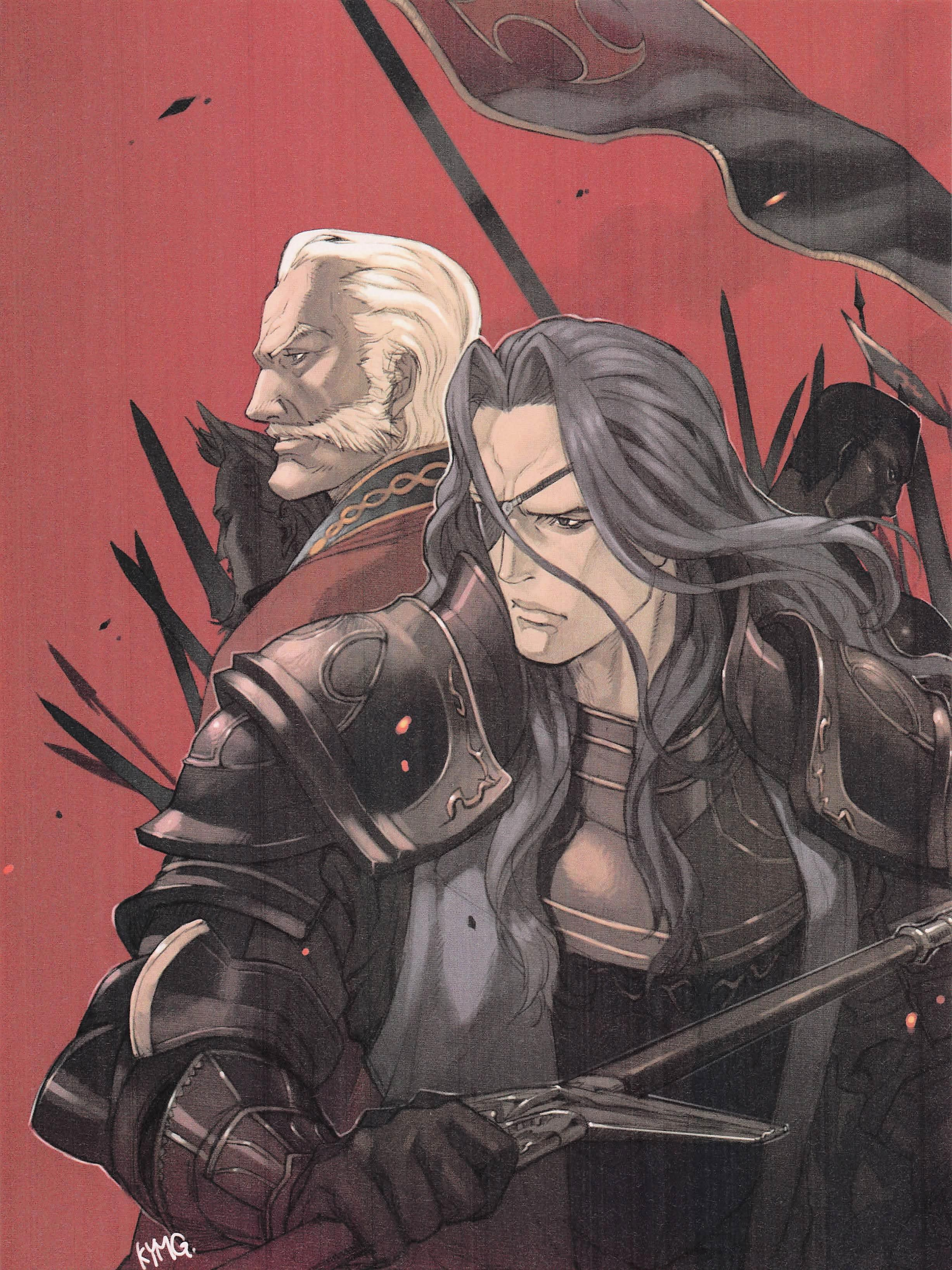
SQUARE ENIX×電撃ゲームス
Tactics Ogre Collaboration Illust Gallery Ⅳ

Guest Illustrator：コザキユースケ

<代表作>
『NO MORE HEROES』
「烏丸響子の事件簿」

Liner notes

高校のころにスーパーファミコンのオリジナル版で出会ってから、もう何度クリアしたことかわかりません。 なかでも、暗黒騎士団の面々の設定のカッコよさは格別。食らえッ必殺フレイミングデス！ ところで、クラスでいじめっこに「こいつをいじめろ」って命令されたらどうします？ Cルート？ Lルート？ 難しいですよねえ。





SQUARE ENIX×電撃ゲームス
Tactics Ogre Collaboration Illust Gallery V

Guest Illustrator : KEI

<代表作>
『VOCALOID2』シリーズ
『NUGA-CEL!』

Liner notes

こんにちは。KEIです。いきなりこんな事を言うのもなんですが、自分はゲームのなかで1、2を争うほど苦手なジャンルが戦略シミュレーションだったりします。誤解のないように言っておくと嫌いなんじゃなく、苦手。残念なほどヘタくそなのです。『TO』とか好きなのに、うまく進められない自分のヘタさと葛藤しながら、今回も遊んでいこうと思ってます。そんな感じですが、『TO』自体好きなので(念押)、イラストを描く機会をいただいて光栄でした。PSP版、クリアできるかな。





Fallout: New Vegas
●PS3／Xbox 360　●発売中(2010年11月4日発売)
●発売元：ベセスダ・ソフトワークス／開発元：Obsidian Entertainment
●RPG　●￥8,190(税込)

核戦争で荒廃したアメリカを舞台に、プレイヤー自身が決めたやり方でゲームを進めていくオープンワールドRPG。三大組織が勢力を争うニューベガスの街で、キミはどう生きる!?

『Fallout』シリーズは「自由度の高さ」で定評のあるRPGですが、“自由”ってそもそも何なのでしょうか？　そこを入口にして、本作の魅力を語ります。

“自由”だからこそ見えてくる委ねられた“選択”の重さ

選択する“自由”とは、それ以外の可能性を消し去ることでもある

いきなり身の上話で恐縮ですが、自分は生まれてこのかた“月給”というものをもらったことがありません。社会に出て働くようになってからは、原稿料とアルバイトの時給で、ずっと生計を立ててきました。いわゆるフリーライターというヤツです。おかげでサラリーマンの友人からは、「自由でいいよねぇ」と言われます。たしかに、ヒマな時期には平日でもまる一日ゲームを遊んでたりしますが、その一方で（この原稿を書いている今この瞬間のように）締切が切羽詰まると徹夜続きになるし、お仕事が減っちゃうと「ゲゲゲの女房」の水木しげる先生ご夫妻のように、一日の食事がバナナ一房だけになったりするしで、こう見えてなかなか大変なんですよ。

こういう不安定な生活を送っていると、“自由”という言葉の裏側に隠れている“責任”や“代償”といったものの存在に、嫌でも気づくことになります。自分の場合は、サラリーマンの人よりも時間を自由に使える職業を選んだわけですが、そのぶん締切が迫るとより大変になるという代償を負っているわけです。

ここ最近、海外製のオープンワールドACTやRPGを中心に、「自由度の高さ」を特徴とするゲームが相次いで登場しています。そのなかでも『Fallout』シリーズが際立っていると自分が思うのは、先に挙げた自由の裏側に存在する責任や代償といった“自由に伴う痛み”が、実に的確に表現されているからです。

『Fallout』ではどんなクエストでも、必ず複数の解決法が用意されています。そしてプレイヤーがどの解決法を選んでも、それに応じた結果がキチンと返ってくるのです。例えば、あるNPCと戦うという行動を選択して、相手を殺してしまった場合でも、ゲームはそのまま進んでいきます。もしプレイヤーが別の選択をしていれば、ひょっとしたらそのNPCは友人となって、新たなアイテムやクエストを提供してくれたかもしれません。行動を自由に選択するということは、一方でその選択以外の可能性を消し去ることでもあるのです。そして、このような1つ1つの選択が積み重なって、最終的に物語や世界が大きく変化していくというのが、本シリーズの醍醐味であり、最大の魅力なのです。

対立する勢力のパワーバランスをどのように操るかが悩みどころ！

今作が、前作の『Fallout 3』と大きく違うのは、舞台となるアメリカ南西部「モハビ・ウェイストランド」の支配をめぐって、新カリフォルニア共和国（NCR）、シーザー・リージョン、Mr.ハウスという3つの巨大勢力が互いに争っているという点です。さらに3つの勢力以外にも、盗賊団から町の住人たちまで、さまざまな中小勢力が群雄割拠しています。そのなかには、『Fallout 3』でおなじみの騎士団「Brotherhood of Steel」も存在しています。しかもこれらの勢力すべてに、主人公に対する好感度が設定されており、プレイヤーはどの勢力に協力して、どの勢力と敵対するかを自分の意志で決断しなければなりません。また勢力のなかには、NCRとシーザー・リージョンのように、あらかじめ敵対関係となっているものもあります。その場合は、どちらか一方にプレイヤーが味方することで、その勢力を有利な状況に導くことができます。このように、勢力間のパワーバランスをプレイヤー自身でコントロールできるのが、本作独自のおもしろさでもあり、また悩みどころにもなっています。ある勢力に味方することが、別の勢力に敵対することにつながり、新たな争いの火種になってしまうわけです。これもまた、“選択の自由に伴う痛み”だといえるでしょう。

さらにプレイヤーの決断を難しくしているのは、どの勢力にも彼らなりの存在理由があるという点です。例えばシーザー・リージョンは、町を攻め滅ぼして住民を奴隷にする凶悪な軍隊ですが、首領のシーザーに謁見してみると、彼は「人類の歴史を学んだ結果、核戦争後の混乱した世界にはローマ帝国のように強固な政治体制が必要だ」という信念を持つ、非常に知的な人物だとわかります。その一方で、民主主義を謳うNCRは、お役所仕事で軍隊の配置もままならないという問題を抱えています。このようにどの勢力、そしてどの人物も、単純な善悪だけでは測れない、複雑な存在になっているのです。それだけに、プレイヤーはいったい誰の味方になることを選択すればよいのか、悩むことになります。多面的で奥が深くて、ちょっぴり皮肉も入った組織やキャラクターの描写は、前作とも共通する『Fallout』シリーズならではの味わいがある部分ですね。

これまで見てきたように、本作では勢力やNPCの利害関係が複雑に入り組んでいるために、戦闘以外の知識・交渉系のスキルが役立つ局面が、かなり多くなっています。もちろん、邪魔者はすべてなぎ倒すというパワープレイも可能なのですが、対立する相手同士を説得して平和的に解決するというプレイが成功すると、非常に気持ちがいいものです。一方を選んでもう一方を捨てるという二者択一の重さを知るからこそ、両者が共存する第三の選択に、大きな価値が感じられるんですよね！

仲間と徒党を組んで続ける旅は数百時間たっぷり楽しめる！

ここまでは勢力との関係を中心に、本作の魅力を語ってきましたが、なにしろプレイヤーの行動が多岐にわたるだけに、ご紹介したい要素はまだまだたくさんあります。ニューベガスの街ではギャンブルが楽しめますが、結果はLuck（運）のパラメータに左右されるため、これが低いとちょっと厳しいかも。また本作では、廃品を拾い集めて回復アイテムや銃弾を自作することもできますが、材料を集めるのにけっこう手間がかかるので、自分は今のところ、あまり活用していません。ただし、今回から導入された「ハードコアモード」を選ぶと、体力の回復や銃弾の持ち運びが相当シビアになるので、アイテムの自作がかなり重要になってくるはずです。

また今回は、一緒に旅をしてくれる仲間の存在が、実に頼もしくなっています。人間型のキャラクターと動物／ロボット型のキャラクターを1体ずつ同行できるので、探索の道中が賑やかになって楽しいです。しかも、仲間となるキャラクターにはそれぞれ固有のクエストが用意されていて、それを通じて彼らの個性をより深く理解できるので、より思い入れが強くなるのも嬉しいですね。個人的には、迫り来る敵をパンチ一撃でやっつけてくれる、鉄拳娘のベロニカちゃんがお気に入りです！

現時点で30時間以上プレイしましたが、物語の輪郭がようやく見えてきたかなといったところ。“自由に伴う痛み”を感じながら選択を続けていった先で、この世界にどんな影響をおよぼしたのかを確かめるには、まだ先が長そうです。それまでは前作同様、数百時間はたっぷり楽しもうと思います！（イトヤン）

Preview&Review

12月

オールゲームソフトカタログ

3つのVIEWで12月に発売されるゲームを網羅!

Interview Preview Review

Pickup Interview

Pickup Preview & Review

上記のタイトル以外の12月発売タイトルは、ここですべて網羅! サンプルROMがプレイできたものはレビューで掲載し、それ以外のタイトルについてはプレビュー（解説）でお届けします。

December

『風来のシレン5』でチュンソフトが再びパブリッシャーとして業界へ斬り込む!

中村光一
KOICHI NAKAMURA



Pickup Interview
Koichi Nakamura

サウンドノベルや『不思議のダンジョン』シリーズなど、多くのプレイヤーの心に残る名作を生み出してきたチュンソフト。パブリッシャーへの復帰を宣言した同社の狙いを、代表取締役社長の中村光一氏に聞く。

中村光一氏プロフィール	株式会社チュンソフト・代表取締役社長。同社タイトルのプロデュースも手がける。大学時代にチュンソフトを立ち上げ、『ドラゴンクエスト』シリーズのプログラムなどに携わった。

不思議のダンジョン®
風来(ふうらい)のシレン5
フォーチュンタワーと運命(うんめい)のダイス

DS	不思議のダンジョン 風来のシレン5 フォーチュンタワーと運命のダイス	
2010年12月9日	¥6,090（税込）	
冒険	ジャンル	RPG
対戦	メーカー	チュンソフト
協力	備考	プレイ人数：1人用

CHUNSOFT MAIN GAME SERIES

◆サウンドノベルシリーズ

『弟切草』（SFC／1992年）
『かまいたちの夜』（SFC／1994年）
『街〜運命の交差点〜』（SS／1998年）
『3年B組金八先生 伝説の教壇に立て！』（PS2／2004年）
『忌火起草』（PS3／2007年）
『428〜封鎖された渋谷で〜』（Wii／2008年）

◆不思議のダンジョンシリーズ

『トルネコの大冒険 不思議のダンジョン』（SFC／1993年）
『不思議のダンジョン2 風来のシレン』（SFC／1995年）
『ポケモン不思議のダンジョン 青の救助隊・赤の救助隊』（DS・GBA／2005年）

※データのハードと年数は1作目のものです。



1000回遊べるRPG 『風来のシレン』最新作見参!

挑むたびにすべてが変わるダンジョンと、力尽きたらすべてを失うシビアなゲームバランスで多くの人をトリコにしてきた『風来のシレン』に最新作が登場。その新要素の数々をお届け！

伝説の風来人
シレン

友人の形見の三度笠と縞合羽を身につけ、各地を旅する風来人。今回は「イノリの里」を訪れる。



シレンの相棒
コッパ

シレンとともに旅をする"語りイタチ"。人の言葉を理解し話すことができる。



「お客さんに内容をしっかりと届けたい」

作る側に専念してわかった営業活動の重要性

――これまでチュンソフトさんはデベロッパー（※1）として活動されてきましたが、今年の8月にパブリッシャー（※2）への復帰を発表されました。まずは、約5年ぶりにパブリッシャーに戻ることを決断するにいたった経緯とはなんでしょうか?

中村光一氏（以下中村、敬称略）：2006年から始まった「セガ×チュンプロジェクト」（※3）から、チュンソフトはこれまでデベロッパーに専念してきました。ですが昨今、ゲームだけでなくモバイルやネットなどさまざまな要素に触れて、「ターゲットとなるお客さんに内容をしっかりと届ける」ということがとても大事だ、と改めて感じたんです。

――なるほど。ちなみにそのような思いにいたったきっかけは何だったのでしょうか?

中村　最近ですと、スパイクさんから発売させて頂いたDSの『風来のシレン4』ですね。このとき予約特典を用意できなかったことです。これに関してはチュンソフト社内の問題で実現できなかったのですが、予約特典を期待されているユーザーさんや流通さんをがっかりさせてしまった。クリエイティブに専念しすぎて、それ以外の部分まで手が回らなかったんです。その反省がきっかけで「営業面も自分たちでしっかりやろう」と一念発起しました。ちなみに今回はばっちり予約特典をご用意しています。ブックレット付リミテッドサウンドトラック（※4）で、電撃ゲームスさんの発売日にはまだ予約を受け付けていると思いますので、ぜひよろしくお願いします。

――強い決意を持ってのパブリッシャー復帰ですが、第一弾にDSの『風来のシレン5（以下シレン5）』を選ばれた理由とは?

中村　『シレン』シリーズといえばチュンソフトの看板タイトルですし、発売時期と復帰を発表するタイミングとも合致しまして、自分たちで広告展開をしっかりやろうと決まりました。

――パブリッシャー復帰タイトルとして、もう1つ発表されているのがDSの『ぞんびだいすき』ですが、これは今までのチュンソフトさんの作品とは違ったテイストで驚かされました。

中村　『シレン』のようにじっくり考える作品もいいのですが、気軽に触れて気持ちよく楽しんでもらえる作品もいいなと思いまして（笑）。

――ちなみに今発表されているのは2作品ともDSのタイトルですが、今後はほかのプラットフォームにもタイトルを供給される予定はあるのでしょうか?

中村　そうですね。その予定です。

――具体的なお話は難しいでしょうが、現在はどれぐらいの開発ラインが動いているのですか?

中村　小さいものや企画の立ち上がり段階のもの含むと、5～6ラインくらいは動いています。

――やはりチュンソフトというと、『シレン』に並ぶ看板タイトルとしてサウンドノベルシリーズの新作を期待するファンも多いと思われます。そちらの展開はいかがでしょうか?

中村　もちろん考えています。今は「期待してください」とだけお答えしておきます（笑）。

※1：ソフトウェアを開発する開発元のこと。これまでチュンソフトはセガ、スパイクの2社とタッグを組んで開発を行ってきた。

※2：開発だけでなく、広報宣伝活動（パブリシティ）まで一貫して行う形態を広く指す。

※3：2008年に発売された『428』は、日本ゲーム大賞フューチャー部門を受賞するなど、ゲーム史に残る名作を多く生んだプロジェクト。

※4：全10曲入りのリミテッドサウンドトラックに加え、『風来のシレン』シリーズを振り返る8ページのブックレット付き。ブックレットに記載してあるURLにアクセスすれば、タヌキの合言葉や追加楽曲がダウンロードできる。数量限定なので予約はお早めに。



頼れる(?)仲間たち 風来人ファイル①

今回の冒険の舞台となる「フォーチュンタワー」の中で、シレンの仲間として一緒に戦ってくれるキャラを紹介。個性的なプロフィールと、彼らが持つ能力をチェックしておこう。



▶ブーメランで遠くのモンスターを攻撃。困ったときに道具も売ってくれる。



フォーチュンタワーのガイド　タオ

フォーチュンタワーで、ガイドのアルバイトをしている少女。お茶目で抜け目のない性格の持ち主。



お金持ちの侍　小次郎太さま

ネコマネキ村で出会う若者。自由奔放で、シレンを家来1号、コッパを家来2号と呼ぶ。



▲お金持ちの小次郎太さまの武器はなんとギタン（お金）！　なお、彼がギタンを使ってもシレンのギタンは減らないのでご安心を。



おユウの恋人　ジロきち

恋人の運命を変えるため、フォーチュンタワーに挑む。無鉄砲だが根は素直。



▼▶ジロきちは倒れると消えて墓石が残る。この墓石に回復系の道具を投げるとジロきちが復活！

▶シレンが力尽きたときにはダンジョンのフロアに残り、装備品や道具を拾い集めておいてくれる。

物語

少女の運命を変えるため シレンは神の塔へ挑む！

砂漠の魔城で邪神の復活を止めたあとも旅を続け、「イノリの里」という小さな村にたどり着いたシレンとコッパ。その村で彼らは、ジロきちという少年に出会う。不治の病に苦しむ恋人のおユウの運命を変えるため、運命神リーバの住む「フォーチュンタワー」に挑むジロきちに心を打たれたシレンたちは、ともに塔へ挑む……。

運命神が住むという「フォーチュンタワー」



▶仙人が住む仙境にそびえ立つ塔。ここには運命神リーバが住み、会えば運命を変えてくれると言い伝えられている。

やり残したことを盛り込み さらに発展させた『シレン5』

――ここからは発表済みの2タイトルについて、具体的な話をうかがいたいと思います。まずは『シレン5』ですが、実際に企画が本格的に動き出したのはいつぐらいでしょうか?

中村 実は『シレン4』とそれほど変わらない時期から動き始めていたんです。

――『シレン4』と変わらないということは、最初から別々のストーリーやコンセプトのものがあり、2タイトル同時に開発が進んでいたのでしょうか?

中村 いえ、完全に同時期ではないんですよ。『シレン4』が完成する少し前に、今回は搭載できないという要素がいくつか出てきました。すると、スタッフの間でも「このまま眠らせるには惜しい」という意見が多く出たんです。その後、その流れで「もう1作やろう」という話しが出ました。ただ、『シレン』シリーズの制作チームは1つしかありませんので、制作を決めてからはシナリオなどのスタートできるところから、先に作り始めていました。

――ちなみに、開発をスタートさせた時点では、チュンソフトさんが再びパブリッシャーになるとは、まだ発表されていませんでしたよね?

中村 そうですね。その時点では、どこからソフトを発売するかも決まっていませんでした。

――発売の決定前に制作がスタートした『シレン5』が、今回のパブリッシャー復帰の目玉タイトルになったというのも感慨深いです。本作には新要素も多く用意されていますが、なかでも「秘伝の甕（かめ）」がとても気になります。こちらのアイデアはどのように生まれたのでしょうか?

中村 入れた道具が時間で進化する新要素を考えたのですが、「壺」はもう道具であるし「箱」だと『シレン』シリーズの世界観に合わなかったんですね。いろいろと考えていった結果、入れたものが時間で熟成される「甕」がイメージも合っているんじゃないかなという話になりまして（笑）。

――「秘伝の甕」に関係したもので、新種道具が登録できる「道具図鑑」がありますが、そちらにも何かおもしろい仕掛けがあるらしいですね。

中村 『シレン4』でも入手した道具がリストアップされていくという要素を用意しました。今回は「秘伝の甕」で作った新種道具を「道具図鑑」に登録すると、ゲーム内のダンジョンに出現するようになります。また、今回は「すれちがい通信」にも対応して、ほかの人が作った新種道具を交換できるというシステムを入れました。「すれちがい通信」で入手した新種道具も自分の「道具図鑑」に登録すると、ダンジョンに出現するようになります。新種道具は異常に強力なものができることもありますから、人が作り出した新種道具を使えるのも、楽しみが増えますよね。

――これまで孤独だった風来人にはうれしいシステムですね（笑）。そんなすれちがい通信以外にも協力や対戦など、マルチプレイにもウェイトを置いた作りになっている『シレン5』ですが、これには業界全体の流れで協力プレイの作品がヒットを飛ばしていることにも要因があったりするのでしょうか?

中村 いえ、協力や対戦という要素はずっと前からやりたいというスタッフからの声も多く、研究や実験をずっとやっていたんです。DSの通信環境でもスムーズにマルチプレイできるということで、実は『シレン4』の企画の段階から協力プレイの話は出ていました。ただ、そのほかの要素が多く「入りきらないよね」ということになり、今回ようやく実現できました。

――システムや通信など、『シレン4』に入らなかったアイデアが数多く引き継がれているとのことですが、制作スタッフも同じ方々なのですか?

中村 『シレン』シリーズの中心になる人物は何人かいますが、チーム編成や会社内で動いているプロジェクトの数などの関係もあって、全員がそのままタッチしているというわけではなりませんね。

――ちなみに、中村さんは『シレン5』の開発にどれぐらいタッチされているのでしょうか?

中村 本当はどっぷり漬かってタッチしたいのですが、時間がある限りサンプル版はプレイしています。正直『シレン』シリーズは結構エグい倒れ方も多いですよね。



頼れる(?)仲間たち 風来人ファイル②

ネコやキツネの化身など、人間以外のキャラクターたちもシレンに力を貸してくれる。彼らとはどこで出会えるのだろうか?



▶ゲンさん自慢の鉄砲が火を吹く! 物理攻撃が効きにくい、夜間戦闘で頼れる仲間の1人だ。



銃の達人
ゲンさん

マタギのネコで、本名はゲンノシン。銃の腕はかなりのものだが、無口でぶっきらぼう。



おコンの妹
コハル

おコンの妹で、おてんばな女性。「狐の小太刀」か「狐の盾」に変身できる。



▲コハルはシレンが装備できる武器か盾に変身! 成長させると、彼女自身のレベルも上がっていく。

父のカタキを捜すキツネ
おコン

父のカタキを追って妹のコハルと旅をしているキツネの化身。しっかり者のお姉さんだ。



◀おコンはモンスターに化ける能力を持つ。さらに、そのモンスターの特殊能力を使うこともできる。

新技 危険な夜を乗り切る 技も大幅パワーアップ

一部のダンジョンでは、一定ターンごとに昼と夜が切り替わる。夜に現れる通常攻撃が効かないモンスターへの対抗手段である「技」も新技を多数追加!





▲▶仲間をふっ飛ばしたり、周囲のモンスターをおにぎりにする技が登場。

仙桃



◀使用済みの技は、仙桃を食べると復活し、また使えるようになる。

新種道具 見たこともない道具を産み出す“秘伝の甕（かめ）”

冒険中にシレンが立ち寄るネコマネキ村のホテルには、「秘伝の甕」が置かれている。ここに道具を入れると、「毒を回復したあとにちからを増やす草」などの普通は入手できない「新種道具」が生まれる。





▶新種道具は、すれちがい通信で交換ができる。

道具をつけ込む



▶秘伝の甕に道具をつけ込み、現実世界で1日経過すると新種道具に変化。ランダムに効果が付く!



◀複数の効果を持つ杖が完成。これを道具図鑑に登録するとダンジョンに出現。



「まずは2作品をじっくりお楽しみください」

サンプル版をプレイして、仕様どおりなんだけれども「本当にこの倒れ方はアリなの?」と感じた部分は、スタッフに伝えたりもしていますよ（笑）。

――結構やり込まれていますね（笑）。

中村　そうですね。どちらかというと、ユーザー寄りな視点でプレイすることが多いです。

お手軽だけどガッツリ遊べる新スタイルのチュンソフト作品

――続いてタイトルからして注目を集めそうな『ぞんびだいすき』についてお聞きします。ゾンビもの＋アクションという、今までのチュンソフトさんにはなかったスタイルの作品ですが、企画を見たときの第一印象はいかがでしたか?

中村　「おもしろいな」と思いました。これまでのゾンビもののゲームとはタイプが真逆で、ゾンビ側になれるのはいいなと（笑）。

――確かにゾンビものお約束を逆手にとって、ゾンビの群れを動かしたり、倒した人間が仲間のゾンビになるものはあまりありませんでした。

中村　そうですよね（笑）。ゲームはタッチペンを使ったシンプルな操作性で、最大で70匹近くのゾンビをゾロゾロ動かせるのが気持ちいいアクションゲームになっています。ちなみに、ゾンビたちはAIである程度は自動的に動くので、要所要所だけ自分で操作するという手軽な楽しみ方もできたりもするんです。ですから、ムキになって1体ずつゾンビを動かすのも楽しいですし、街中でワーキャーいっているのをぼーっと見ているのもありですよ。

――ステージクリア型とのことですが、1ステージのプレイ時間はどれくらいでしょうか?

中村　約10分ほどですが、ステージ数はサブまで合わせると130あるのでなかなか終わりませんよ。

――ゾンビものは海外での受けもよさそうですが、海外展開も考えられていたりしますか?

中村　海外での可能性があるなら考えたいですね。

再びパブリッシャーとなったチュンソフトのこれから

――パブリッシャーという視点に再び立って、今後のゲーム業界はどのハードにウェイトが置かれていくことになりそうだとお考えですか?

中村　そうですね……、それは逆に自分も聞きたいくらいです（笑）。

――なかなかお答えにくい部分かもしれませんが、今後はどのような形でパブリッシャーの展開をされていくご予定でしょうか?

中村　そうですね。毎月ポンポン発表できるといいのですが、さすがにそこまでは（苦笑）。まずは2作品をじっくりお楽しみください。

――では最後に、チュンソフトを応援しているファンへのメッセージをお願いします。

中村　パブリッシャーとして久しぶりに戻ってきて、チュンソフトとして王道の『シレン5』と、それとは違う異色の『ぞんびだいすき』という2タイトルを出します。ぜひ楽しんでいただきたいです。



ぞんびだいすき



DATA
ぞんびだいすき
DS　2011年1月20日発売予定
■¥5,040(税込)
■ACT(ぞんびぞろぞろアクション)
■チュンソフト　■プレイ人数:1～4人

ゾンビたちの"たいせつなもの"を取り返せ

悪人に襲われて壊滅した牧場の住人が、ゾンビになってよみがえった！　ゾンビたちを指示して街を襲い、人間たちに奪われた"たいせつなもの"を取り戻せ。画面を埋めつくすキモかわゾンビをタッチペンで操り、多彩なミッションに挑め。



▶ゾンビをタッチし、移動させたい方向へスライドするだけのカンタン操作。まとめて動かすことも可能だ。

▼ワイヤレス通信では、協力プレイや対戦型サバイバルサッカー「デッドサル」が遊べる。





▲牧場では種から育てた作物をゾンビに与えて育成可能。スキルの習得もできる。

新システム

冒険をさらにおもしろくする新要素も盛りだくさん！

所持していると特定のモンスターが仲間になる「仲良しの証」や、シレンが強化される「スーパーシレン」などの新要素も多数登場。これらの要素を使いこなし、手強いダンジョンに挑もう。





▲◀ポイントカード所持中に踏むとポイントが加算。道具と交換できる。



▲一定条件を満たすとシレンがオーラに包まれ、さまざまなよい効果が発生する。

マルチプレイ

ワイヤレス通信で対戦・協力プレイが楽しめる

本作では、通常のプレイとは別にワイヤレス通信で協力・対戦プレイが可能になった。シリーズ初登場となる協力プレイでは、ターン制に縛られることなく自分のリズムで戦闘ができるとのこと。さらに、プレイ後にはリタイア以外なら道具ももらえるらしい。



▶協力プレイは、7種類の高難易度ダンジョンをともに進み、最深部のボスを倒すのが目的。



◀対戦は、各々が同じ形の別のダンジョンに入りクリアを目指す。5種類のルールを用意。

ガンダムと無双が挑む"進化と深化"

『ガンダム無双3』に生命を吹き込んだ2人にインタビュー



ガンダム無双3

GUNDAM MUSOU

システムの改良やグラフィックの刷新など、あらゆる面でグレードアップを果たした『ガンダム無双』最新作。その見どころと開発秘話をお届けしよう。

Pickup Interview
Yoshitaka Goto&Hisashi Koinuma

Xbox 360 / PS3	ガンダム無双3
2010年12月16日発売	¥7,800（税込）
ACT / SF / 協力	
ジャンル	ACT
メーカー	発売元：バンダイナムコゲームス／開発元：コーエーテクモゲームス
備考	プレイ人数：1～2人／オンライン対応（最大4人）

作品のテーマは「戦場感」仕様変更もいとわぬ努力の数々

――あらためて『ガンダム無双3』の開発にいたるまでの経緯を教えてください。

後藤　元々は1作目の『ガンダム無双』を作る少し前に、当時のコーエーさんから一緒に何かやりましょうというお話があったのがきっかけです。

鯉沼　2005年くらいにそのお話をさせていただきましたね。お互いが作ってきたゲームはよく知っているし、私自身、ガンダムのファンでしたので。

後藤　私もかねてから『無双』シリーズのファンでしたので、企画立ち上げから発売まで実に楽しくお仕事させていただきました。『3』の開発にあたっては、これまでのシリーズ作品よりももっと『無双』っぽく、バシバシ敵を蹴散らせるようにしてもらいました。

――前作よりも『無双』に近くなっているのですか?

鯉沼　はい。『3』は1つのステージにつき1000機以上を倒せることもよくありますよ。今作では「戦場感」というのが大きな開発テーマでして、それを意識しつつシステムやグラフィックに手を入れています。まずは、敵AIの調整をして敵の攻撃を激しくしました。しかし、いざそれで遊んでみたら全然クリアできなくなった(笑)。「一機当千感」は絶対に必要なので、敵はたくさん出ていないとダメなんですけど、敵の群れに攻撃を重ねられてしまうと、あっという間に自機が破壊されてしまって……。そこで「戦力ゲージ」を採用しました。戦力ゲージがある限りは、何回でも復活できるという仕様に変更したんです。

後藤　MSが破壊されても復活できるというのは、『ガンダムVS』シリーズでも採用している要素です。自機の撃破＝ゲームオーバーではないので、今作は体力的にピンチのときでも、状況によっては敵に突っ込むのもアリですよ。

鯉沼　これまでのシリーズでは、体力がギリギリになると自動的に無双ゲージが溜まっていく仕様だったので、その状態を維持しつつ、必殺技を当てて逃げるという戦い方が有効でした。しかし、『3』は撃破されても即ゲームオーバーにはならないぶん、よりアグレッシブに攻めこむ快感が増していると思います。

後藤　戦力ゲージは、味方のMSがやられることでも減っていきますから、自分が逃げ回っていたらじりじりと不利になっていきます。素早い判断と行動が必要

POINT

セルアニメの手法を取り入れてMSの表現がより一層リアルに

今作はMSの表現を一新し、より原作アニメに近いグラフィックへと進化した。ビームや爆発などのエフェクトも、アニメを参考に細かい変更が加えられている。アニメとゲームが融合したハイブリッドな映像表現に注目したい。

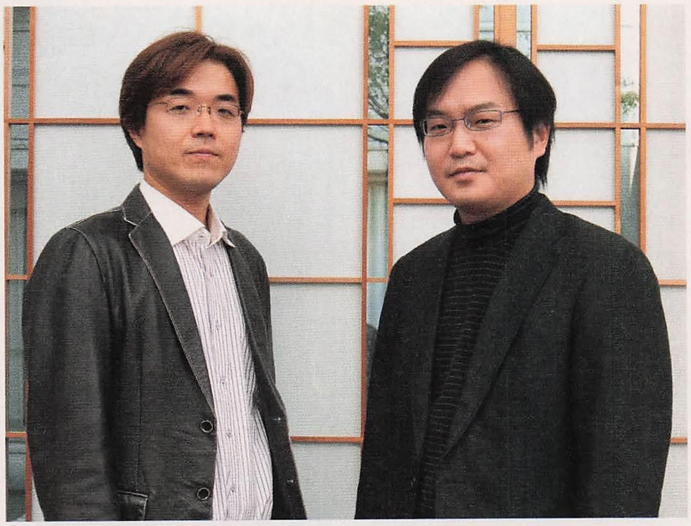


▲重厚感を保ちつつ、原作アニメの質感に近づいたMSの表現。戦場の空気感もリアルに伝わってくる。



▲新作の「機動戦士ガンダム00」や「ガンダムUC」のMSが登場。前作から登場しているMSのアクションにも変更が加えられている。

大きく進化を遂げた「一機当千」の快感!



プロデューサー
鯉沼久史氏
コーエーテクモゲームス所属。後藤氏とともに本シリーズを世に送り出している。主に開発チームの統括を担当。

プロデューサー
後藤能孝氏
バンダイナムコゲームス所属。1作目の『ガンダム無双』企画立ち上げ時から本シリーズの開発に参加している。

「戦場に立つ感覚を追求しています」

になりますが、そのあたりも先に申し上げた戦場感の表現とつながっていますね。

鯉沼　戦力ゲージを取り入れたいがために仕様を調整したというよりは、大テーマである戦場感を演出するために戦力ゲージを採用したという感じです。

戦いのあり方を大きく変える新搭載の回避アクション

――新要素として「エマージェンシーダッシュ」が採用されました。これはどんなアクションなのですか？

鯉沼　敵の攻撃が激しくなったぶん、敵に囲まれてしまうと身動きがとれなくなるという場面が発生します。そんな状況から強制的に抜け出せる「緊急回避」のアクションとして採用しました。

後藤　敵は手加減なく攻撃してきますので、囲まれるとあっという間に体力を削られてしまいます。エマージェンシーダッシュは必須のテクニックですね。

鯉沼　それと今回は、時間経過とともに主人公機の体力がある程度自動的に回復するようになったのも大きな変更点です。大ダメージを受けても、しばらくの間ダメージを受けなければ、体力がほぼ元どおりになるんです。ピンチになったら、エマージェンシーダッシュで敵から離れて体力回復を待つのも手ですよ。

後藤　もちろんアイテムでも回復できますが、それを運任せに探す必要はなくなりました。

――そのほかにも、戦場感というテーマにそった変更点はありますか？

鯉沼　はい。ある程度遠い場所にいるザコ敵でも自機の動きに反応するようにして、常にどこかから狙われるような状態を作っています。やはり『無双』を冠するゲームですので、敵をいっぱい出さなければいけないのですが、敵に攻撃を受けている間は自機の動きが止まってしまうなどの弊害があったんです。『3』は、前述した体力回復の仕様変更やエマージェンシーダッシュをはじめとしたシステムの搭載で、それらをうまく改善できていると思います。

原作ファンをうならせる最新鋭のグラフィック表現

――今作から、MSのビジュアルが一新されましたね。

後藤　アニメにおけるビームの発色とか、「00」のトランザムが発動するときの雰囲気ってすごく印象的ですよね。今回は、リアルガンダムのACTで試したことのないセルシェーディングの処理を施すことで、アニメが持っている臨場感を表現しています。

鯉沼　ライフルから放たれるビームの軌道も、アニメの演出のようにちょっとブレているんですよ。バズーカの弾も回転しつつ飛んだりとか。今回はエフェクトをかなり細かく作り直していますね。

後藤　サーベルを振ると粒子が飛ぶなんていうところまで表現しています。こういったディテールへのこだわりも、戦場感を盛り上げてくれると思いますよ。

――セルシェーディングの表現に変更されたのも、戦場感という開発テーマにそったからなのですね。

後藤　ええ。敵AIの強化やシステムの変更以外に「『3』でここが変わった」というのが欲しいねという話は開発初期からしていました。そのときにコーエーテクモさんからアニメ調の表現をやりたいという提案がきました。ガンダムのゲームとしてはあまり試したことのない表現なので、大変かもしれないがぜひ挑戦してほしいと、こちらからも強くお願いしました。

鯉沼　実は『無双』シリーズでもずっとやってみたい表現でして。「3作目だし、やってイイ？」と(笑)。

――そんなグラフィック面でこだわった点は？

鯉沼　ユーザーのみなさんが現在進行形で見ているアニメと違和感がないように、またゲームらしいMSの重厚感も残るように仕上げたところですね。

後藤　ガンダムのアニメは作品によって演出や機体のスピード感が違うぶん、自分の好きな機体がゲームでどう再現されるのか気になっちゃいますよね。本作では、好きな作品のガンダムがかなりイメージどおりに動いてくれると思ってもらっていいと思いますよ。

鯉沼　ゲームならではの表現をどうするかというところが、悩んだといえば悩んだ部分ですね。

後藤　例えば、ゲーム中でMSが繰り出す必殺技の数々は「ゲームならでは！」という表現になっています。結果として、見栄えがして遊びやすくなっていることが重要だと思っています。

鯉沼　「自分で動かせるアニメ」を作るのは目標の1つでしたね。ただ、アニメをそのままゲームにしただけではクリエイティブさに欠けますので、アニメとはまた違った表現を追求しつつ開発を進めました。

――そのほか注目してほしい新要素はありますか？

鯉沼　新規参戦組は強いですよ(笑)。原作アニメが現在も進行中という意味で、ユニコーンガンダムやダブルオーライザーはぜひ使ってみてほしいですね。

後藤　ユニコーンガンダムのデストロイモードや、ダブルオーライザーのトランザムの演出は必見です！

鯉沼　また、要望が多かったのでザクなどのいわゆるザコ機体も、すべてチャージ攻撃ができるようになりました。なかでもアッガイのかわいさには注目してください。チャージ攻撃で座ることができます(笑)。

――最後に、ゲームの発売を楽しみにしているプレイヤーにメッセージをお願いします。

後藤　普段ゲームをあまりやらないアニメファンでも、今のゲームってココまで進化しているんだと感動してもらえる仕上がりになっていると思います。年末は『ガンダム無双3』でめいっぱい遊んでください！

鯉沼　ぜひ、エコポイントが終わってしまう前にハイビジョンテレビに買い換えていただいて、日々のストレスを本作で発散しましょう！

POINT
システム面の見直しにより戦略性が大幅アップ

"味方全体の体力"を示す「戦力ゲージ」の採用により、味方勢力の動向に気を配ることが重要に。また、制圧することで戦況を有利にする「フィールド施設」が登場するなど、戦略性を高める要素が数多く追加されている。



▲自機の撃墜＝即ゲームオーバーではない。戦力ゲージの残量があるうちはアグレッシブに攻めまくれる。

POINT
新旧のアニメ作品から人気MSが続々参戦

2本の新作に加え、ファンからの要望が高かった「0083」と「X」がついに登場！





本格派アクションへの挑戦 発売直前！『The 3rd Birthday』の見どころをディレクターに直撃!!

[The 3rd Birthday®]

Pickup Interview
Hajime Tabata

記憶を失いつつも、人類を襲う強敵に立ち向かう女性捜査官アヤ・ブレアの活躍を描く、この冬注目のA・RPG『The 3rd Birthday』がいよいよ発売！ その魅力を探るべく、ディレクターの田畑端氏に見どころやこだわりをうかがった。



アヤ再臨の経緯と、『パラサイト・イヴ』シリーズとの接点

──まずは『The 3rd Birthday』（以下、『T3B』）開発の経緯などをお聞かせ下さい。

田畑端氏（以下、敬称略） 開発スタートは約2年前です。アヤの復活作とする目的で、当初予定していた携帯電話からPSPにハードを切り替えました。しばらくはプロトタイプの開発を続けていましたが、去年12月頃「来年は『T3B』を発売する」と決定し、ちょうど『FFⅫ』などに携わっていたスタッフの手も空いたので、一気に制作が進行。発売は物語に合わせてクリスマス時期にしようということになりました。

──ファンとしては『パラサイト・イヴ』（以下『PE』）シリーズとの関連性も気になるところですが？

田畑 『PE2』から『T3B』までの間には空白の10年間があって、アヤが孤立している状態でゲームが始まります。この空白の時間に何が起きたのかという部分が物語の核心となっています。カイルやイヴ、前田といったおなじみのキャラクターも登場しますが、物語自体は「ツイステッド事件」として完結しているので、『PE』シリーズをプレイしたことのないユーザーさんにも問題なく楽しんでいただけます。

──再登場しないキャラクターについて、隠しネタ的な仕込みなどはあるのでしょうか？

田畑 特にはないです。アクションゲームの体裁ですから、すべてのストーリー要素を丁寧にゲームプレイのなかに織り込むのも難しいので、ログの形でフォローしています。ちなみに、今回のラストはシリーズファンにとってかなり衝撃的だと思います。

PSP	The 3rd Birthday
12月22日発売	¥6,090（税込）
ACT	ジャンル A・RPG（シネマティック・アクションRPG）
SF	メーカー スクウェア・エニックス
育成	備考 プレイ人数：1人用

『T3B』のポイントをチェック!!

より深く『T3B』の見どころを知るためにも、ここでゲームの概要をチェックしよう。オーバーダイブなどの特徴的なシステムや世界観、ストーリーなどを紹介していく。

System

他人の体を操作する オーバーダイブ・アクション

本作は三人称視点のA・RPGで、プレイヤーは『PE』シリーズで活躍したアヤ・ブレアを操り、謎めいたツイステッド事件の解明に挑む。捜査の舞台は基本的に過去の世界。アヤは特殊なシステムを介して他人の意識に乗り移り、身体を乗っ取って過去の事象に干渉していく。肉体とともに精神も滅びてしまうため、いかに他人の身体を生かして行動するかがポイントとなる斬新なシステムだ。



多彩な銃器で戦う！

◀基本的な攻撃は、ハンドガンやアサルトライフルといった多彩な銃器を使い分けての銃撃戦。もちろん強化＆改造も楽しめる。

オーバーエナジー



▶オーバーエナジーとは、言うなれば遺伝子操作による肉体改造のこと。捜査の過程で手に入れた遺伝子チップを組み込むことで、アヤの身体能力を強化したり、新たな特殊能力を得ることができる。

オーバーダイブ



◀NPCの体に次々と乗り移って捜査＆戦闘を行う、本作ならではのシステム。絶体絶命のピンチを別人の体に乗り移って回避したり、パイロットにダイブして特殊兵器を扱うといった戦術も可能だ。



『The 3rd Birthday』
ディレクター
田畑　端　氏

ゲームらしさへのこだわりと『T3B』ならではのシステム

——近年の作品としてはめずらしく、敷居を高めに設定したとうかがいましたが?

田畑　当初のコンセプトが「やらなきゃやられる」という「殺し合い」だったので、敵との真剣勝負に徹した難易度ですね。

——そもそも回復アイテムがないとか?

田畑　回復アイテムはなくしました。代わりに、じっと立ち止まっていると体力が回復します。ちょっとした安全地帯を見つけて、態勢を立て直しつつ回復をはかったり、次の展開に備えたりしながら、少しずつ回復させて、さあ行くぞっていうのが楽しいじゃないですか。

——難易度は何種類くらいあるのでしょう?

田畑　イージー、ノーマル、ハードの3種類に加えて、『PE2』にもあったデッドリーなども用意しています。とにかく物語を楽しみたいという方はイージー、歯応えある攻略を楽しみたいならノーマル、相当腕に自信のある方はハードからという感じがいいかと。イージーであっても本作のコンセプトやゲームプレイが損なわれない範囲の調整に留めてますので、いわゆるサクサク進められる難易度よりは、ちょっと難しめかと思います。

——『T3B』ならではの成長システム・オーバーエナジーとはどのようなシステムでしょうか?

田畑　敵や兵士にオーバーダイブすると、まれにOEチップというアイテムが手に入ります。このチップをストックしてアヤのDNAボードにセットすることで、体内遺伝子を組み替えられ、特殊能力を強化&開花させられます。いわゆるアビリティですね。

——適当にセットすると、武器のリロードが遅くなったり、経験値が減ったりするとか?

田畑　強化だけではゲーム性も遺伝子を組み替える背徳感もないので、多少のリスクを加えました。劣悪な遺伝子であれば何かのスピードを落としてしまったり、何かの回復力を損なってしまったりします。うまく反作用を回避しつつ、アヤを強化していってください。

——このシステムが『T3B』のキモとなる部分に?

田畑　遊び込むための要素ですね。実はデータを継承して何度か周回プレイをしていくと、オーバーエナジーがどんどん強化され、まるで別のゲームのようになるんですよ。最初は武器主体で戦いますが、強化を重ねていくと、最終的には特殊能力をガンガン使えるようになり、オーバーダイブで周辺の敵を一掃できるなど、かなりアクション主体で戦えるようになります。

——強化のコツなどはありますか?

田畑　同じ能力を合成するとレベルアップさせやすく、違う能力を合成すると変異させやすいですね。決定する前に何回でも試せますので、変異する1%の可能性にこだわってみたり、納得のいく能力が出るまでとにかくリトライしてみるのがいいと思います。

——『パラサイト・イヴ』シリーズでは武器のカスタマイズも魅力の1つでしたが、『T3B』ではいかがでしょう?

田畑　『パラサイト・イヴ』では武器と武器の合成をしてましたね。本作では、さまざまなカスタムパーツを使って武器を強化していきます。ベースとなる武器自体は、戦場でオーバーダイブした兵士の所持武器を1度でも使うと購入可能です。あとはアヤの武器レベルを上げたり、物語を進めることで徐々に開放されていきます。

——武器ごとのオススメカスタマイズはありますか?

田畑　使いやすいのはアサルトライフルで、開発に人気なのはハンドガン。ハンドガンは弾数が無制限で、ハンドガンでしか発生しないクリティカルショットを育てていくと強いですね。僕が好きなのはショットガンかな。バレルで自分好みの射程にしつつ、スタンを誘発するようにカスタマイズしていくとおもしろいですよ。離れてのガンプレイではなく、リスクを冒して至近距離に潜り込むアクションプレイが楽しめます。

——さまざまなコスチュームが登場するようですが、何段階くらい壊れるのでしょう?

田畑　無傷の状態を含めて3段階ですね。勝手に直るものではないので、捜査から戻ったら修復しておかないと、受けるダメージが増えてしまいます。

——まだ公開されていないコスチュームも?

田畑　ほかにもまだありますね。鎧姿のナイトアーマーは無傷の状態だとすごく硬いんですけれど、1段階壊れるとあっという間に弱くなったり。エプロンドレスは防具というよりネタですね。ちなみに、衣装ごとにカスタムボイスを選んでプレイできます。なかでもライトニングの衣装は性能といい、ボイスの演技のハマリ方といい必見ですよ。

——では最後に、『T3B』の発売を心待ちにしている読者に向けて、メッセージをお願いします。

田畑　1人でおもしろいゲームを遊びたいという方にうってつけのゲームに仕上がりました。『PE』シリーズのファンの方はもちろんのこと、PSPを持っていてゲームが好きという方もぜひ遊んでみてください。ただ、非常に意識を集中させるゲームですので、長時間遊ばれるときはテレビに出力して遊ぶことをオススメします。



攻略法を模索しなければ進めない、歯ごたえのあるゲームです。

～アヤの戦いを見守る主な登場キャラクター～



前田邦彦
▲「マンハッタン島封鎖事件」でアヤをサポートした日本の研究員。"アヤさんアンテナ"に導かれ、再びＮＹを訪れる。

イヴ・ブレア
▼「ドライフィールド事件」でアヤと出会った少女。血縁関係はないが、彼女の妹として一緒に暮らす。現在は行方不明。





カイル・マディガン
▲「ドライフィールド事件」で活躍した政府のエージェント。アヤやイヴとともに暮らしていたが、現在は行方不明。

セロニアス・クレイ
▼CTI特別捜査官。軍の特殊部隊出身で、戦術指導のプロとして招集される。アヤにとっては訓練教官でもある。





ハイド・ボーア
▲CTIオーバーダイブ捜査班主任。捜査技術面のプロで、戦場に赴いた仲間を的確にリードする。冷静沈着な完璧主義者。

Story

ツイステッドの出現で3度目の悪夢が幕を開ける

人類は、遙か未来からやってきた異形の生物・ツイステッドの脅威にさらされていた。未曾有の事態に対処すべく設立された専門捜査チーム・CTIは、過去を書き換えることのできるオーバーダイブ・システムを導入。唯一の適応者となった女性捜査官アヤ・ブレアは、自分の過去すら思い出せぬまま、戦場へと旅立つ。



アヤ・ブレア
◀本作のヒロインで、過去を書き換えるオーバーダイブ・システム唯一の適応者。



Pickup Interview

Juro Watari

『電脳戦機バーチャロン』シリーズ プロデューサー

亙 重郎氏



CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON™

4

"FORCE"

Xbox 360	電脳戦機バーチャロン フォース
2010年12月22日発売	通常版：¥6,090（税込）／限定版：¥10,290（税込）
ACT	ジャンル ACT（3Dロボットアクション・シューティング）
SF	メーカー セガ
対戦	備考 プレイ人数：1～4人／オンライン対応

アーケードに新風を送り込んだ革新的な『バーチャロン』が復活

個性的なバーチャロイドたちが火花を散らす!! アーケードを席巻した、対戦型ロボットアクション・シューティングが、9年の歳月を経て復活！ 本作は『電脳戦機バーチャロン』シリーズの第3弾（Ver.違いを除く）で、2on2形式ならではの連携プレイや空間戦闘が楽しめる意欲作だ。ちなみに、限定版となる『メモリアルボックス15』には、プロデューサー・亙重郎氏が直々に手掛けた設定集「クロニクル15」や、シリーズ4作品のBGMを網羅した6枚組CD、特殊要素が解放されるコンテンツダウンロードコードなど、多数の特典が同梱され、シリーズのファン必携と言っても過言ではない豪華な内容となっている。

生みの親が語る『フォース』移植実現までの軌跡と奇跡

――アーケードでの稼動から9年目にして『電脳戦機バーチャロン フォース』（以下『VO4』）の移植が決まったときはどのような心境だったのでしょう?

亙 重郎氏（以下、敬称略） その時点でいろいろと感じている余裕はありません。補足をするなら、9年前のゲームなんて今どき化石というか、知らない人がいても仕方ないと思う。それが何ごともなかったように「実は初移植なんです、てへっ」とリリースできるなんて、ある種の奇跡と言ってもいい。感謝してます。

――『オラトリオタングラム』（以下『オラタン』）がXbox LIVEで配信されたことも影響したのでは?

亙 それは確かにあります。『オラタン』が発売されて、Xbox 360対応のツインスティックも発売されて、という流れでプレイ環境が整ってきたので。ですが、4～5年前なら50万本は売れたであろうクオリティのタイトルが20万本前後で苦戦しているというご時世です。『フォース』は売り上げ的にすごい数字を叩き出すキラータイトルではなく、今でも『バーチャロン』シリーズが好きという方々に向けたニッチなプロジェクト。状況的に厳しいとは思いましたが、一定の収益を見込めるということで企画を出したところ、意外にあっさり通ってしまった。ゲームそのものが売れなくなって各社とも苦しい戦いを強いられているなか、9年も昔のゲームがほぼストレートで移植される企画が実現するというのは、本当に珍しいことです。

――今回の移植に際して、亙さんはどのような形で携われたのですか?

亙 主に監修です。そのほかには、限定版の特典として同梱される「クロニクル15」という冊子の制作にかなり深くかかわっています。「それしかやってないのでは?」と言われるんですけど、そういうわけではないですが（笑）。もちろん、ゲームのほうの完成度は、かなりよい按配になっていると思います。

――『VO4』の特徴である磁気カードを通じての機体支給はどのように実現を?

亙 ゲーム内のミッションをクリアすることでゲットできるようになっています。機体の支給率がかなり厳しかったアーケード版と違って、非常にゆるく設定されています。いまさら出し惜しみしている場合ではありませんから、これまでレアとされていた機体もガンガンゲットして、思う存分楽しんでください。

――当時の磁気カードにデザインされたイラストを見る機会はもう……?

亙 ありまくりです。「クロニクル15」にすべて掲載されています。

――ちなみに、Xbox 360版ならではの新規機体などはありますか?

亙 社内でも要望はありました。ですが、それをやると開発費が数千万ほど跳ね上がりますので、プロジェクト自体が立ち行かなくなってしまうのです。

――原点である初代『バーチャロン』をはじめ、シリーズの各作品はどのような経緯、またどのようなコンセプトで世に送り出されたのでしょうか?

亙 各作品がどのような経緯で商品になったかなどは、すべて「クロニクル15」に書きましたので詳細は省きますと、言いたいところですが（笑）。簡単に言うと、初代が発売された当時、ロボットゲームというものがなくて、成功は難しいと言われ続けていました。手前味噌になりますが、まともなグラフィックと、完成されたゲーム性という、2つのクオリティが噛み合ったものを出したことで、ある意味『バーチャロン』の仕事が目指した本来の目的は、初代の時点で果たされたといっても過言ではない。しかし商品ですから、2作目という話は出るし、実際そうなったとき、同じものを作り続けてもモチベーションが上がらないので、前作を全否定するところから始めようというスタンスで臨みました。『オラタン』では追随を許さない高速性、『VO4』ではダブルス・スタイルの戦闘、といった感じです。

『バーチャロン』の生みの親が語る シリーズの軌跡と魅力



――いずれにしても、アーケードならではという前提が大きかったのでしょうか?

亙　初代当時はMODEL2基板が出回り始めた頃で、コンシューマ機とアーケード基板とでは性能の格差が今よりもずっと大きかった。コンシューマ機で同じことをやるにはハード的に厳しかった時代ですね。そして当時のSEGAはある意味アーケード界最強で、SEGAにできることがデファクトスタンダードだと言い切ってもいいくらいだった。そんな状況で、ポリゴンで格闘やレースだけでなくこんなものもできるんだということを示したのが『バーチャロン』。それなりにイイ仕事だったんじゃないかなと思っています。

――シリーズの魅力として個性的なバーチャロイドがありますが、デザインにカトキハジメ氏を起用された理由は?

亙　実はそれも「クロニクル15」に書いてあります。このフレーズはしばらく繰り返すことになりそうですね（笑）。当時は技術的に過渡期で、ロボットの表示に使えるポリゴン数なんて1000どころか350ポリゴン程度しか使えないのでは、と言われていました。今なら、潤沢なポリゴン数と便利なアプリを使えば誰でもそれなりに見栄えのするものを作れてしまいますが、350ポリゴンなんていったらほとんどの人が無理だと投げ出してしまうことでしょう。そういった厳しい制約をカトキ氏は承知していた。その制約下で、主役ロボットとしてきちんと成立するものをデザインするのが腕の見せどころだと。私は別の例としてファミコンソフトの『ドラゴンクエスト』をあげるんですが、すぎやまこういち氏が作曲したBGMって明らかにオーケストラをイメージできますよね。わずか数音でそれを実現するのはプロの仕事だと思うのですが、それと同じことだと思います。実力のある人にしか任せられない。

――渾身のデザインで誕生したVRがアバターであり、戦闘シミュレータの一端であるという設定も興味深かったですね。

亙　それは初代のみの設定です。別の文脈の話になりますが、ロボメカ＝キャラ、ないしはアバター的意匠であるという認識についてはカトキ氏とも見解が共通している部分だったりします。いわゆる人間キャラと目されている美少女や萌えキャラと同じ地平のフィールド上に存在していて、メカだけがなにか特別な次元やレイヤーの内にあるわけではない。そういう認識と立ち位置でもの作りをしていくことで、感情移入のできるものは作れる。でも、ロボやメカがキャラであるということの話、なかなかうまく伝わらないんですよね。

――それを如実に表しているのが、美少女タイプのフェイ・イェンですね?

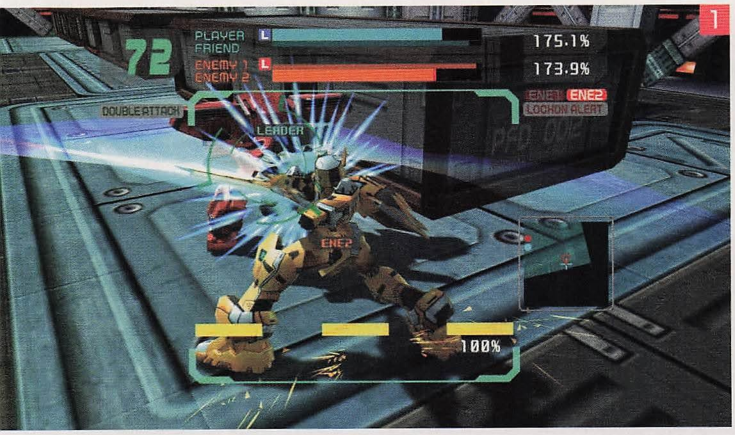
亙　メカがキャラであるという認識に立ったときに、なぜ女の子的意匠がないのかっていう話になる。だから仕込んでおくべきだという、カトキ氏の提案によって誕生しました。初出当時は、単に趣味じゃないのかといった下世話な批判もありましたが、好きだけで仕事が成立したらそんな楽なことはないですよね（笑）。

――くだんの「クロニクル15」はもう、シリーズのすべてを詰め込んだ形ですか?

亙　全6部構成で、前半4部が歴代のタイトルの概要やパブリシティ素材、機体のラフ画やカトキ氏のコメントといったものが入っています。後半2部のうちの1つが世界観設定に関するものをすべて統合した、言うなれば「日本書紀」のようなものになってます（笑）。15年間かけて書き散らかしたものを、時系列に沿う形で統合したうえで、新たな要素も組みこんでいます。最後の一部では、富野監督との対談や、カトキ氏、そして自分の談話などを掲載しています。当初の予定からいったいどこでどう脱線したのか、これ単体でも立派な売り物になるクォリティになっています。

――最後に、ファンに向けて一言メッセージをお願いします。

亙　『VO4』はパートナーとの連携がうまくいったときに嬉しくなるような、やり込むことでおもしろさがじんわり体感できるゲームです。家でじっくり遊び込んでいただくにはベストだと思いますので、実はこの移植って、この作品にとってすごく幸せなことだったんじゃないかなと思っています。実際に手に取って楽しんでいただければ、僕としてもうれしい限りです。







1 敵機との距離に応じて攻撃手段が切り替わるのも本シリーズの特徴。機体ごとに有利な間合いが異なり、敵機の移動先を先読みした射撃戦だけでなく、モーションをキャンセルして背後を取るといった、まるで格闘技のような戦い方も楽しめる。 2 アーケード版では入手困難とされたレア機体・ガラヤカ。愛らしい幼女のような見た目だが、変形後の姿は……!? 3 ターゲット状況からカメラに映っていない機体の位置まで、あらゆる情報を把握しないと勝利をつかむのは厳しい。



二ノ国 漆黒の魔導士

企画／制作 レベルファイブ アニメーション作画 スタジオジブリ 音楽 久石譲が作り上げたファンタジーRPG！

スタジオジブリがアニメーション作画を手がけていることで話題となった『二ノ国 漆黒の魔導士』。本作には「マジックマスター」と呼ばれる本が付いており、その本を使った"自分で調べながら冒険を進めていく"というプレイスタイルが特徴だ。この試みがRPGとしての魅力にどうつながっているのかをチェックしていこう。

（ライター／千歳）

DS	二ノ国 漆黒の魔導士
2010年12月9日発売	¥6,800（税込）
冒険 ジャンル	RPG（ファンタジーRPG）
謎解 メーカー	レベルファイブ
育成 備考	プレイ人数：1人用、魔法指南書「マジックマスター」付き

Preview

世界観とシステムの作り上げは一級品

『二ノ国』は、主人公・オリバーがナミダの妖精・シズクとの出会いをきっかけに、事故で亡くした母親を救うため、普段暮らしている世界とは別の世界「二ノ国」に旅立つことになるファンタジーRPG。オリバーは闇の魔導士・ジャボーによって支配されつつある二ノ国の救世主として、魔法指南書「マジックマスター」を手に、さまざまな困難を乗り越えていく。基本は〝王道RPG〟らしい作りだが、大きな特徴はマジックマスターが実際にソフトに同梱され、プレイヤーがそれを使いこなしながら物語を進めていくということだ。例えば何かの仕掛けを解き明かす際にルーン（魔法陣）が必要となったら、そのルーンをマジックマスターで調べ、実際にタッチペンでDSに描き込む。そうすることで初めてゲームの中で魔法が発動する。こうした遊びが随所に用意されている。

システム
本をめくり謎を解き明かすヒントを自分で調べられる

本作の最大の特徴は、上でも述べたとおり「マジックマスター」だ。ゲーム内に登場する書物を忠実に再現しているその本は、ソフトの付属物というには立派すぎると言っていい作り。魔法指南書という名称が付けられているとおり、旅の最中に必要となるルーンが載っているほか、冒険の舞台である二ノ国の情報も記されている。項目は「魔法指南」「合成指南」「道具・食べ物事典」「イマージェンと魔物」「伝説の物語」、そして「いろいろな地方」の全7章。ゲーム中の仕掛けのヒント、魔物の弱点を調べられるといった攻略本であり、さらに本作の世界観の解説書でもある。さまざまな情報が詰まっていて、普通の本として読んでも十分におもしろい。

バトルシステムはいわゆるコマンド選択タイプで、キャラクターごとに攻撃方法や攻撃対象を選んでいけばOK。またキャラの配列は前、中、後の3つがあり、前は攻撃力が上がり防御力が下がる、中は攻守ともにバランスが取れている、後は防御力は上がるが攻撃力が下がる、という初心者がプレイしていてもすぐに理解できる仕組みとなっている。パーティメンバーは、仲間のなかから3名選んで構成。イマージェンのみでもパーティを組むことができる。イマージェンとは生命やモノに宿る心が具現化した心の戦士で、最初に仲間になるイマージェンはオリバーの心が具現化した「ルッチ」だ。また物語が進んで「精霊のハープ」を手に入れたら、ヒロインのマルが歌を歌うことでモンスターをイマージェンとして仲間にできるようになる。このイマージェンを集めて育成したり、ほかのプレイヤーと対戦するのも楽しみの1つだ。

細かい操作まわりも含めてとても丁寧に仕上がっており、チュートリアルや物語の進め方も親切すぎるほど。本を読んで、いろいろなイメージをふくらませることが好きな人にはピッタリなタイトルだ。

ストーリー／キャラクター
人のあり方、他人との絆を重点に置いたストーリー

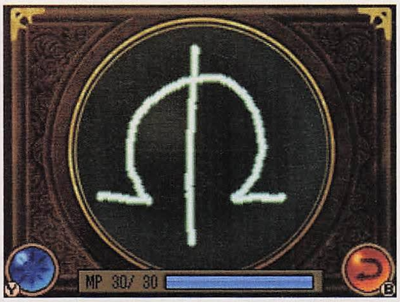
主人公のオリバーは、ある事故で母親を亡くして悲しみに暮れていた。そんなときに母親の形見である人形が、オリバーの涙によってシズクに変身（正確にはシズクにかかっていた呪いがとけて本来の姿に戻った）する。ミズクはオリバーのことを〝限りなく透きとおった心の持ち主〟であるといい、彼に二ノ国の危機を救ってほしいと頼む。初めはためらっていたオリバーも、二ノ国を救うことで母親を生き返らせることができるかもしれないと聞き、シズクの願いを受け入れる。ここでプレイヤーは「本当に母親は生き返るのか」という点が気になるかもしれない。だが本作の最大のテーマはそこにではなく、ごく普通の少年であるオリバーが、そして彼の仲間たちが二ノ国での冒険を体験することによって、人間的に成長することだ。プレイヤーは彼らの目を通して、シズクの言う〝限りなく透きとおった心の持ち主〟という言葉の意味を知り、そしてさまざまなメッセージを受け取ることができる。なお、キャストも個性派ぞろいで、オリバー役の多部未華子さんやシズク役の古田新太さんの名演技によって、それぞれのキャラの魅力が最大限に引き出されている。

音楽／サウンド
久石譲氏による聴きごたえたっぷりのBGM

『二ノ国』の楽曲は「風の谷のナウシカ」や「天空の城ラピュタ」など、数々のジブリ作品の音楽を手がけてきた久石譲氏が担当している。荘厳かつ繊細な音楽は本作の世界観にピッタリで、さまざまなシーンで物語を盛り上げてくれる。ただのBGMではなく、繰り返し聴いていても飽きさせず、かつ聴けば聴くほどそのよさがわかる。こういったゲーム音楽として大切な部分をきちんと踏まえているところは「さすが！」としかいいようがない。また楽曲は、東京フィルハーモニー交響楽団による収録というかなりの豪華仕様。初プレイ時は思わず操作の手を止めて、音楽に聴き入ってしまうこと間違いなし！



▲挿入されるアニメムービーも美麗。スタジオジブリのアニメを、映画を見ているような感覚で堪能できる。



▲タッチペンでルーンを描くときは、よっぽど形が崩れてしまったり線がズレないかぎり正しく読み取ってくれる。

Review

最大のポイントは「本をめくれるかどうか」

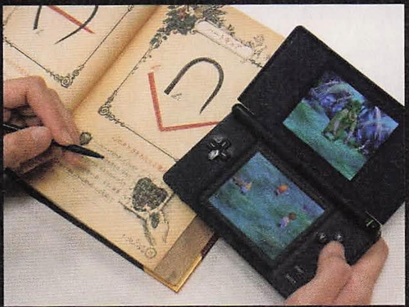
まず最初に驚いたのはBGMでした。オープニング曲がオーケストラだったのには「まあ、今どき珍しくないよね」程度でスルーしていたのですが、まさか街やフィールド、バトルの曲までオーケストラだなんて！　この豪華っぷりと同時に、ちゃんと“ゲーム音楽”として成り立っていることにもオドロキ。正直、久石譲さんというと現代音楽のなかでもクラシカル寄りというイメージがあって、「ゲーム音楽を作曲できるのか？」と思っていたのですが、そう考えていた自分をぶん殴りたいくらいです。ちなみに久石さんは以前にも『天外魔境』などでゲーム音楽を担当していらっしゃいました。

ゲーム本編はとても親切設計で、常に画面上に「次に何をしたらいいのか」というヒントが書かれている丁寧さ。これは自分のように物忘れが激しい人や、ちょっと間を空けてプレイを再開したときでも、「何をすればいいんだっけ？」と迷わなくてすみます。だからといっていわゆる“寄り道”ができないわけではなく、イマージェン集めやクエストなどやり込み要素も豊富。メインストーリーを進めないでいても、シズクに「はよ先に進まんかい」と突っつかれるということはありません（笑）。

丁寧さは戦闘や操作まわりにも行き届いていて、ボスが倒せなくてレベル上げをしなきゃいけないとか、操作が難しい！　というようなこともなし。ただ、ときどきルーンを描いても反応しないことがあったりしますが、それは私の描き方が適当すぎるだけなんでしょう…。

グラフィックもキレイだし、キャラクターたちも表情豊かに生き生きと動くので話を進めるのがとっても楽しいです。私の一番のお気に入りキャラクターは、オリバーを「二ノ国」へと導く妖精のシズク。とってもノリがよくって、さらに古田新太さんの声がそれに拍車をかけていて、彼がしゃべりだすと自然と笑みがこぼれます。

総合的には、王道PRGとしての完成度は高いと思いました。ただ、手放しで王道とは言い切れません。その理由は「マジックマスター」の存在です。これがないと本当に物語を進められません。なくしたらアウトです。というか、なくしたらどうすればいいんだろう？（※）　そしてかなり立派な本が必須ということで、持ち歩いてプレイするには不向き。DSという外で遊ぶのにピッタリな携帯機で出しているからこそ、それを不便だと感じる人もいるでしょう。また「攻略本にはいっさい頼らない」というスタイルの人にも向きません。ある意味、マジックマスターという攻略本で調べながら進めるゲームですから。ですが“本ありき”という部分に新たな魅力を見出せるなら、これほどよくできているRPGはないと思います。


▲本作をプレイする際はマジックスターを常に手元へ。細かい資料をパラパラと見るだけでも楽しい。

総評

何度も繰り返していますが、総合的な完成度は高いです。マジックマスターでの調べ物に対して、ワクワクするか、それともわずらわしいと感じるかが賛否の分かれ目かと。攻略に本とタッチペン操作が必須なので、移動時間に軽くプレイするよりも、家でゆっくりと物語を味わいながら遊ぶことをオススメします。

システム	85	グラフィック	90
ストーリー／キャラクター	80	サウンド	100

※マジックマスターをなくした場合は取扱説明書の記載にそって購入が可能です。

Preview

マルチプレイも楽しめる『Ⅱ』の正統な続編

歴史の裏で暗躍するアサシン（暗殺者）となり、身体能力を駆使して暗殺ミッションに挑むオープンワールドACTの第3弾。本作は『アサシン クリードⅡ』と同じく中世ルネッサンス期のイタリアを舞台に、『Ⅱ』でアサシン教団のリーダーとなったエツィオ・アウディトーレの物語が前作のラストシーンからそのまま続いていくという、『Ⅱ』の正統な続編となる作品だ。

ゲームの目的は、ローマの地に潜入したエツィオが、教皇アレクサンデル6世（ロドリゴ・ボルジア）と、その実子であるチェーザレ・ボルジアの圧政から、ローマの街を解放していくというもの。そのためには敵の重要人物を暗殺するだけでなく、ローマの各エリアを支配する「ボルジアの塔」を破壊して、鍛治屋や銀行といった街の商店を再建する必要がある。さらに、街の住人をアサシンの弟子としてスカウトし、任務を与えてヨーロッパ各地に派遣することで能力を成長させて、エツィオの戦闘を手助けさせることも可能だ。

また本作には、シリーズ初のマルチプレイ対戦モードが搭載されている。こちらはストーリーモードとは異なり、医者や娼婦、道化師といったキャラクターに扮し、ターゲットとして指定された別のプレイヤーを街の群衆の中から見つけ出して、暗殺を実行することになる。自分もほかの参加者から生命を狙われているため、他人に気づかれないようにしつつ、どうやって自分の暗殺を成功させるかという、本作ならではのスリリングな駆け引きが楽しめる。

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

アサシン クリード ブラザーフッド

PS3 Xbox 360	アサシン クリード ブラザーフッド
2010年12月9日発売	￥7,770（税込）
ACT 歴史 対戦	ジャンル ACT
	メーカー ユービーアイソフト
	備考 プレイ人数：1人用／オンライン対応

『アサシン クリードⅡ』の発売から1年を経て、その続編が登場。アサシン教団のリーダーとなった主人公エツィオが、弟子たちを率いてローマの都を圧政から解放する戦いを開始する!!

（ライター／イトヤン）

ストーリー／キャラクター STORY/CHARACTER

シリーズ初のライバルキャラ チェーザレの悪の魅力に注目！

本作のストーリーモードは、『Ⅱ』のラストシーンの直後、1499年のヴァティカンからスタートする。大聖堂から脱出したエツィオは、拠点であるモンテリジョーニに帰還するが、モンテリジョーニはチェーザレ・ボルジア率いる教皇軍の攻撃を受け、世界を支配する力を持つ秘宝「エデンの果実」を奪われてしまう。戦いで負傷したエツィオは、敵の本拠地であるローマに潜入し、この地でアサシン教団を組織して、ボルジア家と戦うことを決意する……というのが、本作の導入部の流れだ。このように、物語は『Ⅱ』のラストからダイレクトに続いているため、主人公のエツィオはもちろん、マキャベリやレオナルド・ダ・ヴィンチなど歴史上の人物をはじめとした、前作のキャラが多数登場している。

一方、初登場のキャラで特に注目したいのは、エツィオの最強のライバルとなるチェーザレ・ボルジアだ。カリスマ的な政治力と、敵対勢力を次々に暗殺する非情さでルネッサンス史上に名高い実在の人物であり、彼を主役にした小説やコミックが出版されるなど、日本でも人気の高い存在だ。本作でも、教皇である父をも意のままに操り、実妹であるルクレツィアの愛人に嫉妬するなど、その個性的な悪の魅力が強く感じられるキャラクターとなっている。

ところで『アサシン クリード』シリーズでは、過去を舞台にした物語と並行して、現代（西暦2012年）の物語もプレイできる。アサシンの子孫であるデズモンド・マイルズを軟禁したアブスターゴ社は、先祖の記憶に同調する装置「アニムス」を使って、「エデンの果実」の現代の在処を探っていた。そして『Ⅱ』でアブスターゴ社を脱出したデズモンドは、彼を救出した現代のアサシンたちの力を借りて、エツィオの記憶と同調することで、アサシンとしての能力を覚醒させた。そのため本作には現代のデズモンドを操作して、壁を登ったりトラップを攻略したりといったアクションに挑む展開も用意されている。また、ルーシー・スティルマンをはじめとする現代のアサシンたちと会話したり、メールを読んだりすることで、彼らの個性をより深く知ることができるなど、現代編のキャラクター描写も、密度の濃いものとなっている。



▲教皇軍を率いるチェーザレは、政治、軍事、外交と、あらゆる分野に秀でた天才だ。この最強の敵にエツィオは勝てるのか!?

システム SYSTEM

弟子アサシンの育成をはじめ無数のやり込み要素が存在！

ストーリーモードの基本的なゲームシステムは、『アサシン クリードⅡ』と同様だ。壁を登り、屋根の上を自在に駆ける「フリーラン」を使ってターゲットに接近し、腕に装備したアサシンブレードで敵を暗殺する。逃走する際は、人混みやワラ束の中に身を隠せば、警備兵の目をごまかすことができる。剣や斧を使って敵と戦う場合は、今回からキックを使って相手の防御を崩せるようになったほか、複数の敵を連続して倒す「エクスキューション・ストリーク」と呼ばれるアクションも可能になった。

また今回は、広大なローマ市街を移動するために、市街地でも馬に乗ることができるようになっている。屋根の上から馬に飛び移ったりと、フリーランと馬を組みあわせることも可能だ。

さらに今回、「マスターアサシン」となったエツィオは、ボルジア家の兵士に襲われているローマ市民を助けると、その市民をアサシンの弟子として育成することができる。弟子は「アサシン・シグナル」でト

Review

ストーリー／キャラクター STORY/CHARACTER

本作は『アサシン クリードⅡ』の衝撃的なラストからゲームが開始されるため、物語の流れとしては『Ⅱ』をクリアした人に向けた内容になっている。もちろん本作から遊び始めても問題のない作りになってはいるのだが、できれば先に『Ⅱ』をプレイしておくことをオススメしたい。逆に言うと『Ⅱ』を遊んだ人であれば、おなじみのキャラクターが冒頭から次々に登場するので、物語の世界にいきなりグイグイと引き込まれていくはずだ。

また、これまでは敵となるテンプル騎士団の人々は基本的に暗殺のターゲットでしかなかったが、今回はシリーズ初の本格的なライバルキャラとなる、チェーザレ・ボルジアが登場している。敵側にエツィオと並び立つ人物が現れたことで、善悪の対立の構図はより深みを増したといえる。チェーザレだけでなく、彼の妹のルクレツィアや、前作でおなじみのレオナルド・ダ・ヴィンチなど、実在の人物や史実を巧みに織り交ぜた虚々実々の展開は興味深いもので、コロッセオをはじめとする有名建造物をリアルに再現したグラフィックとあいまって、歴史ファンを大いに楽しませてくれる。データベースによる歴史解説も充実しており、本作をきっかけにして中世ルネッサンスの歴史に興味を持つ人もいることだろう。実は筆者自身、前作がきっかけとなって、ゲームと同時代を描いた惣領冬実氏のコミック『チェーザレ 破壊の創造者』にハマっただけに、そのチェーザレが登場する本作は、感慨深いものがある。

システム SYSTEM

やや荒削りな面のあった1作目に対して、オープンワールドACTならではのバラエティ感を取り入れた『Ⅱ』は高い評価を得ていたが、その『Ⅱ』のシステムをほぼすべて継承したうえで、そこに新たな要素を大量に付け加えた本作のボリュームは圧巻だ。内容が多彩になったぶん、建物の壁や屋根を自由自在に移動して、思い思いのルートで敵を暗殺して逃走するという、1作目にあった大らかな楽しみはやや失われている気もするが、ゲームとしての総合的な密度は、間違いなく本作がシリーズの最高峰だ。

新要素のなかでも個人的なお気に入りは、弟子アサシンの育成だ。任務を選んで結果が出るのを待つだけなのだが、装

ークンを消費することでいつでも自由に呼び出して、エツィオの戦闘に加勢させたり、指示した敵を暗殺させたりすることが可能だ。またアサシンの弟子は、任務を与えてヨーロッパの各地に送り出すことで、経験を積んで成長していく（任務遂行中はアサシン・シグナルで呼び出すことができない）。任務成功で得られたポイントを使って、その弟子の武器や防具をカスタマイズすることも可能だが、任務に失敗すると死亡してしまう。難易度の高い任務は、複数の弟子を同時に送り込むことで、成功する確率をアップさせられる。

メインストーリーを進行させる「コアメモリー」のミッションに加えて、本作ではサイドミッションの種類も非常に充実している。そのなかでも特に重要なのが「エリアの解放」だ。ローマ市とその周辺は、いくつものエリアに分かれてボルジア家の支配を受けている。そこで各エリアの指揮官を暗殺し、支配の象徴である「ボルジアの塔」を破壊すれば、そのエリアを圧政から解放することができる。1つのエリアを解放するごとに弟子をスカウトできる人数が増えるほか、解放したエリアでは仕立屋や美術商といった商店を再建できる。『II』ではエツィオの拠点となるモンテリジョーニの街を復興することができたが、今回はそれがローマの街全体に拡大された形だ。

エリアの解放以外にもレオナルド・ダ・ヴィンチが開発した教皇軍の秘密兵器を破壊したり、狼の毛皮を着たロムルス教徒たちのアジトになっている洞窟の奥深くに潜入して財宝を手に入れたりといった、ユニークなサイドミッションがいくつも用意されている。ほかにも暗殺ミッションや宝箱探し、旗や羽根の回収、そしてデズモンド以前にアブスターゴ社に軟禁されていた被検体16号が残したメッセージを解読するパズルなど、過去のシリーズに存在したさまざまなやり込み要素は、もちろん本作でも楽しむことができる。

ちなみに、メインストーリーの「コアメモリー」も含めた各ミッションには、通常のクリア条件に加えて時間制限などのより難しい条件が設定されており、シンクロ率（達成率）を100%にするには、すべての条件をクリアしなければならない。一度クリアしたミッションは、メモリーから何度も繰り返し挑戦できるので、アクションの腕に自信のある人は、ぜひチャレンジしてほしい。また本編の物語とは離れた形で、仮想空間を舞台にしてフリーランやステルスキルのタイムアタックにチャレンジできる「バーチャルトレーニング」も用意されており、こちらはオンラインでのランキングにも対応している。このように本作はただストーリーの流れを追うだけでなく、アクションの実力を競ううえでも、たいへん充実した内容になっている。



▲任務に成功した弟子は、獲得した経験値でレベルがアップする。その際に得られた技能ポイントで、装備をアップグレード可能だ。



シリーズ最高峰のボリュームを誇る最新作!

マルチプレイ

自分の存在を隠しつつ、標的のプレイヤーを暗殺せよ!

オンライン専用のマルチプレイでは、プレイヤーはエツィオではなく、鍛冶屋や医者、処刑執行人などのキャラクター（ペルソナ）に扮して、ターゲットに指定されたほかのプレイヤーの暗殺を実行することになる。マルチプレイのゲームモードは、6〜8人の参加者が互いに暗殺し合う「ウォンテッド」と、2人1組の3チーム（6人）が参加して、仲間と協力しながら他チームの暗殺を行う「アライアンス」の2種類が用意されている。

本作のマルチプレイの最大の特徴は、ほかのプレイヤーをターゲットとして狙うと同時に、自分自身もまた別のプレイヤーから狙われているという点だ。そのため、自分の標的となっているプレイヤーに気づかれないようにするのはもちろんのこと、自分を狙っているプレイヤーに対しても気づかれないように、できるだけ自分の存在を隠して行動しなければならない。マップ上にはプレイヤー以外にも、プレイヤーと同じ職業の姿をしたNPCが多数存在している。その人混みにまぎれて標的に近づき、暗殺後は素早く立ち去る必要がある。もし、うっかりターゲット以外のキャラクターを殺してしまうと、暗殺失敗となってターゲットが変更されて、イチからやり直しになってしまう。

もちろんプレイヤーはストーリーモードと同様に、壁を登ったり屋根の上を走ったりといったアクションを行うことも可能だが、その姿を目撃されると、一目でプレイヤーだとバレてしまう。そうした行動は、自分を狙うプレイヤーから逃走するための、最後の手段に取っておくべきだ。ちなみに敵から追跡された際には、路地に設置された「チェイスブレイカー」を通過すると、自動的に柵や扉が閉まって、追跡者を足止めすることができる。

またマルチプレイでは、対戦開始前に煙幕やナイフ投げ、変装といったアビリティをセットすることで、プレイ中にそうした能力が使用可能になる。マルチプレイに勝利して経験値を獲得し、それによってプレイヤーのレベルがアップすると、セット可能なアビリティの個数が増えたり、新たなキャラクターが使用可能になるなどの特典を得ることができる。


▲マルチプレイの「アライアンス」モードでは、1人がオトリになって、その隙にもう1人が暗殺するといった作戦も可能だ。

備のカスタマイズなどでキャラに対する思い入れが生まれるためか、意外とハラハラしてしまう。成長した弟子をローマ市内で呼び出して、警備兵と戦う姿をじっと見守ると、まるで我が子の成長を見ているかのような気分が味わえる（笑）。

また前作までは、エンディングを見るために苦労する局面はあまり多くなく、その後のやり込み要素も旗集めといった収集系のものが中心だった。本作でもストーリーを追うだけならそれほど苦労はないが、一方ではシンクロ率100%を目指す高難易度条件や、バーチャルトレーニングのタイムアタックなどが用意されており、アクションの腕に自信がある人にもやり込みがいのあるものになっている。後述のマルチプレイと合わせて、繰り返し長く楽しむことのできる作品になっていると言えるだろう。

マルチプレイ

マルチプレイに関しては、この原稿を執筆している時点では諸事情でゲームをオンラインに接続することができなかったので、東京ゲームショウの会場で、8人プレイによる「ウォンテッド」モードの試遊に参加した際の体験に基づくものであることをお断りしておく。

NPCの人混みの中に自分の存在を隠すため、ゆっくりとした歩調でターゲットを探すジリジリとしたプレイから一転して、自分が狙われていることがわかると、ダッシュやフリーランを駆使しての逃走劇が始まるというギャップが、なんとも新鮮な感覚だ。暗殺する瞬間は正体が一番バレやすいタイミングでもあるため、その前後で一斉に暗殺合戦が繰り広げられるカオスな展開になりやすいかも。ほかのマルチプレイ対戦にはない個性的なルールなので、参加するプレイヤーに委ねられるところはあるが、盛り上がるためのポテンシャルは高そうだ。

総評

『II』で可能だったゲームプレイがほぼすべて継承されているうえに、さらに弟子アサシンの育成やオンライン対戦といった新要素が加わっており、ボリューム満点の内容だ。ただし物語を十二分に楽しむためには、先に『II』を遊んでおくことをオススメしたい。

システム	95	グラフィック	85
ストーリー/キャラクター	85	サウンド	80

Preview

数々の新要素を加えPS3に堂々登場！

『テイルズ オブ』シリーズ最新作が、数々の新要素とともに『テイルズ オブ グレイセス エフ（以下TOG f）』としてPS3で登場！PS2版『テイルズ オブ デスティニー（以下TOD）』や『テイルズ オブ ハーツ』を世に送り出した馬場英雄氏がプロデュースを手掛け、キャラデザインはシリーズおなじみの、いのまたむつみ氏が担当。またシナリオは『テイルズ オブ レジェンディア』などに関わった田中豪氏が執筆しています。

物語のテーマとなるのは、大切なものや人を「守る」ということ。それが主人公・アスベルや仲間たちを動かす原動力となっています。とはいえ、思うだけでは何も守ることはできない。その事実に直面したときに彼らが何を想い、どんな行動をとるのか、それが見どころでもあります。ちなみにゲーム中のいろんな場面でシンパシーを感じ、自分に置き換えて考えたり悩んだりしたことも……。それだけ『TOG f』の物語に引き込まれていたのでしょうね～。

あと、PS3版で追加された新要素のなかでも最大の特徴といえば、本編クリアから半年後のストーリーが描かれた新シナリオ「未来への系譜編」が遊べること！　本編終了後の謎に迫る内容で、かなりのボリュームがある（プレイ時間約15時間ぶん）うえに、新キャラ・リトルクィーンが登場するし、ヒロイン・ソフィの新衣装もむちゃカワイイ♥ってわけで、一度遊んだ人も買ってソンはしないと思います!!　私も、もちろん予約済みですお。

ストーリー／キャラクター　移り行く時のなかで変わらないものとは？

舞台となる世界・エフィネアには、ウィンドル、ストラタ、フェンデルという3つの国があります。主人公のアスベルは、緑豊かなウィンドルの辺境にあるラント領の領主・アストンの長男。物語は彼の幼少時代から始まります。11歳のアスベルは好奇心旺盛で、気弱な弟・ヒューバートを引っ張りまわすやんちゃな少年。そんな彼が、1年中花が咲き乱れているというラントの裏山へ冒険に行ったとき、花畑に寝ている少女を発見します。アスベルの声を聞いて目を覚ました少女には記憶がなく、アスベルは強引に彼女の面倒を見ると宣言。クロソフィの花から、彼女にソフィという名前をつけるのでした。そんなある日、ラント邸にウィンドルの王子・リチャードが来訪。最初はアスベル達に気を許していなかったリチャードですが、アスベルとソフィに連れられラントの裏山へ。そこで協力して、とあるピンチを乗り越えたことによって、彼らのあいだに深い友情が芽生えます。しかし、後日リチャードに会いにウィンドルに出向いたアスベル達の身に、思いもよらぬ事件が発生。大切なものを失ったアスベルは「強くなりたい」と思い、ウィンドルの騎士養成学校の門を叩くのでした。

それから7年の時が過ぎ、一人前の剣士として成長を遂げたアスベル。師匠であるマリクにも認められ、ようやく騎士団に所属が決まった矢先、彼のもとに、ラントがフェンデル軍に攻め入られ、アストンが亡くなったとの知らせが！　急いで故郷へ戻ったアスベルは、夢を捨ててラント領主の地位を継ぐことを余儀なくされます……。

こうして、物語は国を巡る激動の戦いへと突入していくわけですが、注目すべきは時の流れで変化する人間関係。例えば、子供の頃はモジモジしてアスベルの後ろをついてきたヒューバートですが、青年期に突入して再会するとツンケンしていて生真面目君になっています（笑）。ほかのキャラクターも成長するに伴って変わった部分があるなか、ソフィだけが何も変わっていないという不思議。謎多きヒロインです。

Tales of Graces f
テイルズ オブ グレイセス エフ

PS3	テイルズ オブ グレイセス エフ
2010年12月2日発売	¥8,379（税込）
ジャンル	RPG（守る強さを知るRPG）
メーカー	バンダイナムコゲームス
備考	プレイ人数：1人（戦闘時最大4人）

冒険 ACT 育成

人気RPG『テイルズ オブ』シリーズ待望の、PS3第2弾タイトル。緻密な人物描写や心を惹きつけるシナリオ、アクション性の高い戦闘など、さまざまな魅力にあふれた作品です！

（ライター／れいちん）

あれば人は強くなれる!



◀ラントの裏山で友情の誓いをする3人。幼少時代が丁寧に描かれているからこそ、青年時代の物語がより深く楽しめる。



▶幼い頃は無鉄砲だったが、マリクのもとで学び、しっかりとした青年に成長したアスベル。過去の自分の無鉄砲さゆえの過ちを悔いている。

システム　やり込み要素や遊び心のあるシステム!!

『テイルズ オブ』シリーズといえば、数多く用意された独自のシステムが魅力の1つ。ここでは特に注目のものをピックアップして紹介します。まず、2つのアイテムを合成させる「デュアライズ」。組み合わせるアイテムによって、武具の強化、料理やアイテムの作成などが行えます。デュアライズしないと作れない武器なんかもあるので、アイテムコレクターにはたまらないシステムです！　お次に「魔法カルタ」。フィールドやダンジョンの宝箱などにある、歴代『テイルズ オブ』キャラが描かれたカルタを集めると、その名のとおりカルタのミニゲームが遊べるようになります。キャラのセリフが読み上げられ、そのセリフと対応する人物の絵札を取るのですが、これがなかなか難しい……らしい。という

Review

ストーリー／キャラクター

まず『TOG f』で評価したいのは、幼少期から物語がスタートするところ。そこで大切なエピソードがしっかり描かれているので、青年期に入ってからの物語での驚きや感動などが、より大きかったんだと思います。過去を知っているぶんキャラクターへの思い入れも強くなるし。だからこそ、ますます物語にのめり込むという……。あと、しっかりしてそうで、ちょっと頼りないところがあるアスベルとか、謎だらけでカニたま好きなヒロイン・ソフィとか、キャラクターがとにかく魅力的！　みんなどこかに意外性があって一筋縄じゃいきません。また「未来への系譜編」では、本編で一時的にしか仲間にならなかったリチャードがパーティに加わるので、彼の知られざる一面も垣間見れます。

グラフィック

PS3版ではHDクオリティ化を実現し、アウトラインもついて、クッキリした印象に！　キャラクターのアップとか思わずうっとり。あと、幼少期のヒューバートのピンクなつやつやほっぺとか、民家に置いてあるパンのふっくらさとか、とにかく細かい部分までキレイ。そうそう、ラントの裏山から見える景色も息を飲むほど美しかったです。私は基本的に「グラフィックなんてドットでいいじゃん」とか思っている人間なんですが、『テイルズ オブ』シリーズの温かみのある3Dグラフィックはステキだとあらためて思いました。

新要素

本作にはシリーズおなじみの「称号」というシステムがあるのですが、PS3版にはパーティメンバーになりきって戦闘できる「なりきり称号」があります。例えば、「なりきりアスベル」という称号を仲間たちが装備すると、全員の姿がアスベルになっちゃうのです！　戦闘中、全員がアスベル。これには笑いました。あと、仲間同士の会話が楽しめる「グルーヴィーチャット」というシステムにも、PS3版だけのものが！　ソフトの発売日や実際のカレンダーの記念日などに合わせて、特別なチャットが配信されるのです。無料でダウンロード可能なので、公式ホームページを逐一チェックしようと思います。

のは、私は全シリーズ遊んでおり楽勝で対戦相手のタルカに勝てたので（自慢じゃないYO）。ただ、その前にカルタを全種類集めるのが超大変なので、これまたコレクター心に火をつけます。あと、ちょっとしたシステムですが、次に行く場所がわからなくなった場合、L1ボタンを押すとガイドが表示されるという親切機能がついております。これで迷うことなく冒険を進められますね♪　そのほかにも、たくさんのやり込み系システムがあるので、『TOG f』さえあれば、年末年始は充実のゲームライフを送れること間違いナシですよー。



▲PS3版では、カルタの枚数がさらに増えている。また、遊ぶだけじゃなく集めた枚数によってアイテムや称号がもらえる。



▲トマトとタマゴをデュアライズするとオムレツが完成！　オムレツを「エレスポッド」というアイテムにセットすると獲得経験値が上昇する。

バトル BATTLE

初心者からゲーマーまでとことん楽しめちゃう!!

アクション性の高い戦闘が「スタイルシフト リニアモーションバトルシステム」の採用で、よりパワーアップ！　アスベルなら○ボタンで帯刀技、×ボタンで抜刀術といったように、スタイルの異なる技を簡単に使い分けることができます。もちろん、各キャラごとに固有の攻撃方法があり、戦闘中に操作キャラをボタンひとつで切り替えることも可能。これによって、アスベルでコンボを決めた直後にソフィにキャラを切り替えて追い討ちをかける、なんていう戦い方もできちゃいます。また、PS2版『TOD』で好評を博した「チェインキャパ」を導入しているのも嬉しいところ。これは、キャラのレベルや武器などによって攻撃できる回数の上限が決まり、「0」になるまで連続攻撃が可能なシステムです。防御や時間の経過などで数値は回復するので、敵の攻撃をうまく回避しつつ攻撃、というのが当然ながら美しい戦い方。アクションが苦手で、そんなの無理という人でも、難易度を「シンプル」にしておけば、ガチャプレイでも大丈夫ですよ！





▶全キャラクターに新たな秘奥義を追加！　これはパスカルの「ドリームストライカーズ」。メカアスベル（!?）に乗ってGOGO！



◀ド派手なエフェクトの多彩な術技が乱れ飛ぶ戦闘は爽快感バツグン！　ちなみに、戦闘終了後のお楽しみであるキャラクター同士の掛け合いも、もちろん健在。



ダウンロードコンテンツ DOWNLOAD CONTENTS

ゲームをより楽しくプレイできることウケアイ!!

ネットワークに接続することで、とっておきのコスチュームや、体に装備するアタッチメントが購入できちゃう充実のダウンロードコンテンツ！　左に並んでいるコスチューム以外にも、ソフィ専用の「初音ミク」や「初音ミクのお洋服」（衣装が初音ミクで髪の毛の色はソフィのまま）などもあります。もちろん、ゲーム中に着ることができるので、冒険がますます楽しくなりそう！　また、アタッチメントには、各キャラクターの腕につけられる小さくてかわいいお人形「だっこソフィ」、頭と背中に装着可能な「かめにんの帽子」と「かめにんの甲羅」などがあります。なんだか誘惑に負けて、片っ端からダウンロードしてしまいそうな私がいます……（笑）。

総評

とても丁寧に作られたシナリオと、個性的だけどイヤミのないキャラクターは万人に受け入れられると思います。あと、戦闘システムは個人的にシリーズ1、2を争うクオリティかと。とにかく爽快で戦うことが楽しい。やり込み要素もたっぷりで、オススメです！

システム	95	グラフィック	90
ストーリー／キャラクター	95	サウンド	90



▲一足お先に『TOG f』発売日に配信される記念日チャットを公開。こんな風に特別なメッセージをしゃべってくれる。

▶「未来への系譜編」では、サブイベントもたくさん発生。ソフィがかわいすぎる!!





◀称号「なりきりソフィ」を全員に装備させると、こんな光景に。ちょっと怖い（笑）。

Review 担当：ユート

DS SDガンダム三国伝 BraveBattleWarriors 真三璃紗大戦

●12月2日発売 ●ACT ●バンダイナムコゲームス ●通常版¥5,040(税込)、限定版¥6,279(税込)

融合して生み出された独自の世界観を楽しんでナンボ、かな



「ガンダム」作品のモビルスーツが、三国志の英雄になっている設定が好み。世界観も三国志をベースにしつつ、「ガンダム」独自の要素が散りばめられていてイイです。アクション部分は、武器の種類が少なくて単調に感じる部分あり。必殺技のカットインはカッコイイですが。シナリオの区切りで登場する特殊ステージは、いいアクセントになっていて◎。オマケの「国盗り札合戦」はCOMが強すぎでちょっと……。

システム	グラフィック	ストーリー／キャラクター	サウンド
80	75	90	80

Review 担当：rider

PSP 仮面ライダー クライマックスヒーローズ オーズ

●12月2日発売 ●ACT ●バンダイナムコゲームス ●¥6,090(税込)

アドホックモード対応で、友だちと直接通信対戦！



クウガからオーズまでのライダーが登場する対戦型ACT。PSP版はボタンが多いので好きなライダーを思いどおりに動かすことができる。攻撃、ガード、投げの駆け引きや、オリジナルのコンボを作れたりと、システム面はよくできている。一番の見所の超必殺技は、演出が派手で原作を再現しているが、フォームごとに別のものを用意してほしかった。

システム	グラフィック	キャラクター	サウンド
70	70	80	60

Review 担当：リチョーよしみ

DS かわいい子猫DS3

●12月2日発売 ●SLG ●エム・ティー・オー ●¥5,040(税込)

子猫たちのキュートなしぐさがいっぱい



子猫の種類が豊富で、猫好きならそれだけでも満足かも。40種類以上のおもちゃを使って子猫とスキンシップでき、おもちゃによって子猫がそれぞれ違ったしぐさをしてくれるのもグッド。また、ねこパンチの回数を競うコンテストなど、ミニゲーム的な部分も、シンプルながら楽しく遊べます。ただ、イベントの数はやや少なく、子猫とのスキンシップが作業に感じられることもありますね。

システム	グラフィック	キャラクター	サウンド
70	80	85	70

Preview 担当：エマヌエル

PS2 スロッターUPコア12 ピンポン

●12月2日発売 ●SLG ●ドラス ●¥4,725(税込)

人気の卓球漫画「ピンポン」をパチスロで楽しめ！



◀リーチの演出では、原作漫画の名シーンが流れる。

卓球を題材とした異色のスポーツ漫画で、実写映画化もされて人気を博した「ピンポン」のスロット台が家庭用で登場。大当たりのチャンスを管理する「ARTシステム」が話題のスロットが、実機さながらに遊び尽くせる。パチスロ台の設定では、ボーナスフラグ強制、小役強制など、細かいカスタマイズが可能。また、ボイスやBGM、実機メーカーのカタログ資料、液晶表示画面のド迫力演出など、データ収集が行える。

Preview 担当：晴

Wii 太鼓の達人Wii みんなでパーティ☆3代目！

●12月2日発売 ●ACT ●バンダイナムコゲームス ●ソフト単品版¥5,040(税込)、専用太鼓コントローラ"太鼓とバチ"同梱版¥7,980(税込)

4人同時演奏が実現♪ 年末はみんなで太鼓の達人！



▲『太鼓の達人』シリーズ恒例となったゲストキャラクターもたくさん登場する。

和太鼓演奏をモチーフにしたリズムゲーム、『太鼓の達人』の最新作。シリーズ初となる4人同時演奏が可能になったほか、7種類のパーティゲーム搭載で、さらにお楽しみ度アップ！ 生き残りをかけて競い合う「ホーンテッドハウス」といった、テーマパークのようなステージは遊び心たっぷりだ。楽曲も「Newスーパーマリオブラザーズ Wii」や「モンスターハンターメドレー」など70曲を収録。ストイックに1人で太鼓の腕前を鍛えるのもいいだろう。

Review 担当：コジ

PSP モンスターハンターポータブル 3rd

●12月1日発売 ●ACT ●カプコン ●¥5,800(税込)

"らしさ"に磨きがかかり、いろいろな遊び方が凝縮された『3rd』

"素材を集める→武器＆防具を作る→作った武器でさらに素材を……"という『MH』シリーズの伝統ともいえる終わりのないゲーム性はそのまま継承。モンスターは『2ndG』からほぼ一新されており、スタミナの概念や捕食行動などの要素も追加されているため、『2ndG』からプレイする人にとってはすごく新鮮な狩猟を味わえるはず。また、モンスターにいろいろと仕掛けがあって『MH3（トライ）』経験者にも新鮮。『3rd』の顔ともいえるジンオウガはというと……かっこよすぎ！ ゆらゆらっとした動きから突然飛びかかってくる攻撃の緩急、アクロバティックな攻撃、多彩な連係と、とにかくその動きに見惚れてしまいます。ちなみにモンスターで衝撃的だったのは、○○○○○○○○の圧倒的な攻撃の数々。見た目的には以前と比べてそれほど変化はありませんが、攻撃の凄まじさは想像をはるかに超えていて、「そんなこともしてくるのか!?」と思わず口走ってしまうほど。攻撃面が劇的に進化しており、狩猟するのが楽しすぎて挑みまくりました。序盤は武器の強化が楽で、村長クエストをサクサク進められる一方、2匹のオトモスキルの配分をどうするかなど、考えることは盛りだくさん。何十時間、何百時間と遊べそうです！



▲2人の通信プレイでは、1匹ずつオトモアイルーが連れて行けるのが心強い。



▲オトモアイルーのしぐさを見ていると和みます。防具の着せ替えで愛着度アップ！

システム	マルチプレイ	グラフィック	サウンド
95	95	90	90

Review 担当：rider

Wii 仮面ライダー クライマックスヒーローズ オーズ

●12月2日発売 ●ACT ●バンダイナムコゲームス ●¥6,090(税込)

誰でもアクションが楽しめる、かんたんモード搭載！



平成ライダーが白熱のバトルを繰り広げるACT。Wii版はクラシックコントローラの操作は良好だが、Wiiリモコン＋ヌンチャクの操作はクセのある感じ。バトルスタイルの変更でキャラの性能が変化するところは、さまざまなフォームを持つ平成ライダーをうまく再現している。メインのラグナロクモードのミッション内容がほぼ同じなので、単調なプレイになりがちなのが残念。

システム	グラフィック	キャラクター	サウンド
60	70	80	60

Review 担当：N

DS クレヨンしんちゃん ショックガ〜ン！ 伝説を呼ぶオマケ大ケツ戦!!

●12月2日発売 ●ACT ●バンダイナムコゲームス ●¥5,040(税込)

さまざまなコスプレに着替えてテーマパークを進め！



ストーリーは単純で、フィギュア4魔人の陰謀をボトルキャップの妖精「キャルト」とともに阻止するというもの。「コスプレ」することで、さまざまな能力を使うことができ、場面によって最適なコスプレを自分で考えて切り替えながら進んでいきます。昔ながらの横スクロールACT的なコースが、遊んでいて楽しかったですね。難易度は3種類から選択可能で、通常の難易度を選択しても結構な手ごたえがありました。

システム	グラフィック	ストーリー／キャラクター	サウンド
85	70	70	70

Review 担当：コイケ

PSP／PS2 戦極姫2嵐〜百華、戦乱辰風の如く〜／戦極姫2炎〜百華、戦乱辰風の如く〜

●12月2日発売 ●SLG ●システムソフト・アルファー ●PSP通常版¥6,090(税込)／PSP限定版¥8,190(税込)／PS2通常版¥7,140(税込)／PS2限定版¥9,240(税込)

好みの美少女武将を集めて自分だけの軍団も作成可能



110以上の武将が登場するのだが、あの伊達正宗や真田幸村までもが美少女になっているのは前作までと同様。システム面では、オート戦闘、スキップなどの設定でストレスなくプレイ可能。ターンごとに5つのフェイズがあり、鉄砲を買ったり、他勢力から武将を引き抜いたりできるが、同じことの繰り返しで作業的に感じてしまう部分も。

システム	グラフィック	キャラクター	やり込み
70	75	80	70

今号の担当ライター

コジ 『MH』の記事を担当している攻略本ライター。そのプレイ時間はまさに桁違い。

ユート 誌面リニューアル後も、こっそり参上。拙いレビューですが、どうぞヨロシク！

rider 新人です。今回、いきなり『たけしの挑戦状』を長時間プレイすることに……。

リチョーよしみ きゃらばふぇで女児向けタイトルを多くプレイする一方、TPSなどのACTも好む。

Review　担当：らいひ

DS のりのり♪リラックマ ～ヒットソング音楽祭～

●12月2日発売　●ETC　●ロケットカンパニー　●¥5,040（税込）

間違えたってイライラせずに楽しめる



画面上に流れてくるアイコンをメロディに合ったタイミングでタッチして遊ぶ音楽ゲーム。まず、幕開けが「スタート」ではなく、「にゅうじょう」というボタンであることに心が躍る。タッチするアイコンは左右にあるが、リラックマなど、アイコンに描かれたイラストがとびきりかわいらしく、終始なごやかな気持ちでプレイできる点がよい。1曲クリアするごとに、スクラッチが楽しめるなど、遊び心も充実している。

システム	75	グラフィック	70	ストーリー／キャラクター	80	サウンド	85

Review　担当：リチョーよしみ

PS3 北斗無双 International

●12月2日発売　●ACT　●コーエーテクモゲームス　●¥3,990（税込）

英語音声で楽しむ新たな「北斗」の世界



英語のセリフは「北斗の拳」の世界観とマッチしていますね。必殺技などの固有名詞は"日本語"で発音してくれる点もグッド。ストーリーモードとなる「伝説編」の冒頭に、能力を強化しきった状態のケンシロウを操作できるマップが追加されているのは嬉しいのですが、5分程度でクリアできてしまうのは物足りなかったな。

システム	85	サウンド	85	ストーリー	80	グラフィック	85

Review　担当：ツヅライ

DS メタルファイト ベイブレード 頂上決戦!ビッグバン・ブレーダーズ

●12月2日発売　●ETC　●ハドソン　●¥5,229（税込）

格闘ゲームのような駆け引きが熱い、新たなベイブレード!



アタックやガード、ジャンプなどが任意に行え、果てには投げまであるのには驚き。これら格闘ゲーム的な駆け引きもしっかり作り込まれており、アクションの1つ1つが戦況に大きく作用するのも緊張感があって○。アーケードモードは5回戦と短いですが、クリアするたびにプレイ可能なキャラクターが増えたり、ベイのパーツが入手できるので、バランスはイイです。会話シーンのスキップがあるとよかったかも。

システム	75	オリジナリティ	85	ストーリー／キャラクター	75	サウンド	70

Review　担当：平岡

DS 桃太郎電鉄WORLD

●12月2日発売　●TBL　●ハドソン　●¥5,460（税込）

世界中のおもしろ物件を買い占めたくなる欲求がわく!



基本システムは代々受け継がれており、取扱説明書を読まなくてもある程度遊べるのがいいところ。それでいて新しくておもしろい物件（モスクワのミサイル工場など）や、便利なコマンドなどが追加されており、新鮮な気持ちで楽しめる。ちなみに世界編とはいえ、マップが膨大に広がっているわけではなく（日本にあるのは7駅）飛行機のマスも多いので、これまでのシリーズと同じようなスピード感でプレイできる。

システム	90	グラフィック	80	熱中度	95	新要素	85

Preview　担当：飯塚

DS KORG M01

●12月3日発売　●ETC　●DETUNE　●¥5,980（税込）　●Amazon.co.jp専売

22年の時を経て、現代によみがえった名シンセサイザー

『KORG M01』は、1988年に発売されたKORG製シンセサイザー「KORG M1」をモデルに作られたシーケンサーソフト。1台で音作りから楽曲制作までをまかなえたKORG M1を忠実に再現しており、KORG M1に搭載されていたPCM波形データを含む342種類のPCM音源や、8トラックシーケンサーなどの本格的な機能を備えている。ワイヤレス通信を使った楽曲の交換機能も搭載。



◀DSの下画面を使い、タッチペンで音を入力していく。

Preview　担当：晴

Wii NARUTO-ナルト-疾風伝 激闘忍者大戦!SPECIAL

●12月2日発売　●ACT　●タカラトミー　●¥6,800（税込）

総勢41人のキャラが入り乱れるバトルロワイヤル!!

TVアニメで大人気の『NARUTO-ナルト-疾風伝』の人気キャラが総登場し、過激な戦いを繰り広げるACT。新要素として、プレイヤー同士でタッグを組む「協力ツーマンセル対戦」が加わり、より多彩なバトルが楽しめる。サポート攻撃でコンボをつなげる「追い撃ちストライカー」や、キャラの特性を生かした「合体奥義」で最強を目指そう！　Wi-Fi対戦機能を使えば、全国のライバルたちと腕を競い合うことも可能だ！



▲新キャラも多数参戦。四代目火影ミナト＆ナルトの夢のタッグマッチも実現！

Review　担当：らいひ

Wii ベビーシッターママ

●12月2日発売　●ETC　●オフィスクリエイト　●¥6,090（税込）

抱いてあやして、ママを体感!

付属の赤ちゃん人形を抱くことで、子守りをしている雰囲気を味わえる。子守り中の予期せぬアクシデントが現実味を感じさせ、ガラガラやオムツを換える手になるヌンチャクを"本物"とイメージして扱うことが高得点につながる。赤ちゃんがとても繊細で、大切に扱う必要があることを随所で示してくれるので、プレイヤーの思いやりも育めそうだ。



システム	75	グラフィック	75	ストーリー／キャラクター	80	サウンド	75

Review　担当：N

DS マリオvs.ドンキーコング 突撃!ミニランド

●12月2日発売　●PZG　●任天堂　●¥4,800（税込）

仕掛けを操作してミニマリオを扉へ導こう!

鉄骨やハシゴで道を作ったり、逆に通せんぼしたりしながら、ミニマリオを扉まで誘導するアクションパズル。1コース内にミニマリオが1～5体程度おり、ミニマリオはただ真っ直ぐ歩くだけ。すべてのマリオがほぼ同時に扉に到着しないとゲームオーバーになるため、ゾロゾロと連なるミニマリオをうまく誘導するのが難しくておもしろい！　クリアタイムや入手アイテムでスコアが算出され、スコアが一定以上だとトロフィーがもらえるので、ついつい同じコースをやり込んでしまいます。8のアトラクションにそれぞれ8ステージ＋ボス戦が用意されており、ステージが進むごとに操作すべき仕掛けが増え、難易度も上がっていきます。少し油断をしたスキに、ミニマリオが1体はぐれて敵に突進していたり、逆に1体だけ先にゴールしてしまったりと、まったく気が抜けません。全体的にパズル要素が強く、頭を抱え込むような難題も多いので、パズル好きの人にオススメです。



▲ハンマーを取ると、一定時間は、敵や一部の仕掛けを壊しながら進める。



▲エディットで作ったコースをWi-Fi通信で配信したり、逆にDLしたりすることも可能。

システム	90	グラフィック	75	ストーリー／キャラクター	70	サウンド	80

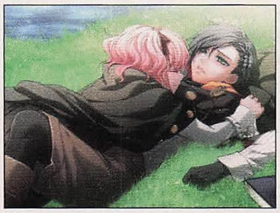
Preview　担当：ヨウ

PSP ワンド オブ フォーチュン ～未来へのプロローグ～ ポータブル

●12月2日発売　●AVG　●アイディアファクトリー　●通常版¥5,040（税込）、限定版¥7,140（税込）

魔法学校で繰り広げられる、とってもスイートな恋物語

6月に発売されたPSP版『ワンド オブ フォーチュン』のファンディスクが登場！　キャラごとに本編エンディング後の物語が楽しめる。テーマは「ファーストキス」で、さまざまなキスシーンが収録されているのが特徴♥　さらに新要素「あなたといっしょ！」では、恋人同士となった男の子とたっぷり会話できる。45種類の選択肢を使って、相手の反応を見ながら、人目を気にすることなくイチャイチャしよう!!



◀激甘エピソードではちょっぴり過激なスキンシップも♥

今号の担当ライター

N
メガドライブを愛するRPG好き。『ランドストーカー』の続きを待ち望んでます。

エマヌエル
Xbox 360タイトルを中心に担当するライター。箱庭ゲーム、FPS、おいしいれす。

コイケ
FPS、RPGを好んでプレイします。過去にメールを送れるゲームの大ファンです。

晴
『Scared Rider Xechs』など、乙女ゲーメインのライター。一番の萌えは暗殺者。

Preview DS うちの3姉妹のカラオケ歌合戦
担当：らいひ

●12月9日発売 ●ETC ●カルチャーブレーン ●¥5,040（税込）

このソフト1つで、その場がステージになる!?

1人のときはミニゲームをしながら歌の練習、1人〜4人のときは得点を競い合える、カラオケゲームです（バツゲームもあります）。テンポ、キーの調整、エコー、音量の設定もできるので、「うちの3姉妹」を知っている人はもちろんのこと、知らない人も本格派カラオケゲームとして、純粋に楽しむことができると思います。収録曲約40曲のなかには「また君に恋してる」などの名曲のほか、「ちょうちょ」などの童謡も。



◀得点を競い合うミニゲーム。みんなで盛り上がろう！

Preview PS2 アーメン・ノワール
担当：エマヌエル

●12月9日発売 ●AVG ●アイディアファクトリー ●通常版¥7,140（税込）、限定版¥9,240（税込）

ハンターとして最愛の人とともに絶望の都市で戦え

物心つく前から、賞金首を駆除するハンターとして育てられた少女。突如彼女に、恩師を殺しハンターとして生きるか、賞金首としての過酷な生を選ぶかの究極の選択が迫られるのだった。本作は、女性のハンター「ナスカ」となり、複数の男性から1人を選び、恋愛ストーリーを繰り広げていくマルチエンディング形式AVG。小西克幸さんや中村悠一さんなど、豪華声優陣が演じる男性キャラと危険な恋を体験しよう。


◀彼は恋の対象になるのか、殺すターゲットになるのか？

Review Xbox360 Kinect アニマルズ
担当：飯塚

●12月9日発売 ●ETC ●マイクロソフト ●¥5,880（税込） ●Kinect専用

動物たちの嬉しそうな表情がたまらなくかわいい

動物好きには必携の1本。一部のミニゲームでは大きく体を動かす必要があるが、基本的にテレビの前で腕を動かすだけで操作できるのが嬉しい。こちらのポーズに合わせて、画面内のペットが同じポーズを取るさまは、見ていて自然と笑みがこぼれてしまう。また、小さな子供がいる家庭なら、情操教育の一環としても、本作はオススメだ。



システム	グラフィック	キャラクター	サウンド
80	85	95	80

Preview Wii カラオケJOYSOUND Wii SUPER DX ひとりでみんなで歌い放題!
担当：rider

●12月9日発売 ●ETC ●ハドソン ●ソフト単品¥3,990（税込）、マイクDXセット¥7,140（税込）

何人いても楽しめる、自宅カラオケソフトの決定版!

お家で気軽にカラオケが楽しめる『カラオケJOYSOUND Wii』が"SUPER DX"になって登場。厳選された70の内蔵曲のほか、Wiiポイントで購入することで65000以上が歌い放題。オンラインにつなぐことで、遠くの人ともチャットやカラオケを楽しめる。新要素のバトルカラオケや最大8人まで歌合戦が可能なマイクリレーなど、オフラインでも楽しめる要素が満載。音程チェック機能とリプレイ機能も搭載されているので、練習にも最適だ。


▲ダンスやマイステージ、実写映像など、カラオケの種類も豊富に用意されている。

Preview Wii ドンキーコング リターンズ
担当：N

●12月9日発売 ●ACT ●任天堂 ●¥5,800（税込）

なつかしのドンキーコングたちが帰ってきた!

90年代の思い出がよみがえる、懐かしの横スクロールACT『スーパードンキーコング』シリーズの完全新作が登場！ 楽器のような姿をした謎の「ティキ族」たちが森の動物たちを操り、大量のバナナを持ち去ってしまうところから物語は始まる。大切なバナナを取り返すため、ドンキーコング＆ディディーコングが力を合わせ、広大なドンキーコングアイランドで冒険を繰り広げていく。用意されているコースは8エリア、70コース以上で、各エリアの最後には、ティキ族に操られた動物たちがボスとして立ちはだかる。コースには、さまざまな仕掛けが用意されており、シリーズではおなじみの「アニマルフレンド」や「トロッコ」も登場するようだ。また、シリーズ初の2人同時プレイが可能になっており、各プレイヤーがそれぞれドンキーコングとディディーコングを担当することで、1つのコースを2人で協力しながら遊ぶことができる。ディディーコングは、少しの間だけ空を飛べる「バレルジェット」や、遠距離攻撃ができる「ピーナッツ・ポップガン」などの便利な装備を持っているので、アクションが苦手な人でも操作しやすいキャラクターだ。なお、操作方法は、Wiiリモコン＋ヌンチャクと、Wiiリモコン横持ちの、2種類から選択可能。ほかにも、ディディーコングを背負うことでドンキーコングも「バレルジェット」を使えるなど、同時プレイならではの協力要素もいろいろと用意されている。


▲1人プレイでも、ディディーコングを背負って「バレルジェット」を使用することは可能。


▲画面奥や後ろからの攻撃を避け、ロケットバレルに乗って、空中を進みながら突破しよう！

Preview PS3 TVスーパースター
担当：ユート

●12月9日発売 ●ETC ●SCE ●¥3,980（税込） ●PS Move専用

スターへの階段を駆け上がり、ビッグスターを目指せ

5つのジャンルのTV番組にチャレンジしてセレブポイントをため、スターを目指すPlayStation®Move専用タイトル。PlayStation® Eyeで自分の顔を写したら、髪型や服装などをカスタマイズして、自分自身をスターらしくアレンジしよう。出演できるTV番組は、ファッションショーのキャットウォークや料理番組、バラエティ番組など、誰もが一度は夢見るようなものばかり！ 番組で活躍してセレブポイントが上がると、CM出演のチャンスがくることも！

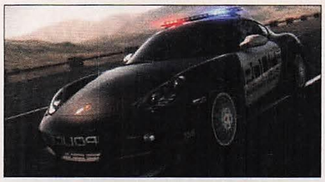

▲1人プレイ以外にも、2人同時プレイや最大4人参加での対戦が可能だ。

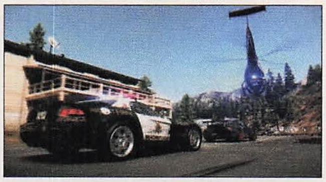
Review MULTI ニード・フォー・スピード ホット・パースート
担当：飯塚

●12月9日発売 ●RCG ●エレクトロニック・アーツ ●Wii版¥6,090（税込）、PS3版／Xbox 360版¥7,665（税込）

広大な遊び場で危険なバカ騒ぎ!

箱庭系RCG『バーンアウト パラダイス』を制作したCriterion Gamesが手がけた『ニード・フォー・スピード（NFS）』シリーズの最新作。街並みやレース風景などに『バーンアウト』っぽさをにじませつつ、インターフェースなどは『NFS』らしさを踏襲している。車のモデリングは秀でて美麗というわけではないが、満足できるレベルで、クラッシュ時の壊れ方も大げさで思わず笑ってしまう。ストリートレースに参加するには、全体マップでレースを指定するだけと簡単。本作では警察でのプレイも同様に選択でき、サクサクとレースを消化できる。車の挙動はどちらかというとゲーム寄りで、ブレーキのタイミングに神経をとがらせることなく、気楽に走行できる。ドリフト走行も簡単に行え、なおかつナイトロ（ニトロ）を溜めるのに最適なので、レース中は積極的に行うといい。また、街中でのレースを採用していた前々作『NFSアンダーカバー』では、フレームレートが安定しない問題が頻出していたが、本作ではそのような状況はほぼなかった。RCGとしての楽しさはトップクラスといえる本作だが、唯一の問題がロード時間。昨今のRCGでは定番の問題だが、本作のロード時間は、ほかのRCGと比べても長めだ。


▲従来作では憎い邪魔者だった警察側でのプレイが本作では可能。壮大なケイドロを楽しもう。


▲本作には警察用ヘリも登場。スパイクベルトを敵車の前に落としてタイヤをパンクさせよう。

システム	グラフィック	操作感	サウンド
75	90	90	85

Preview DS 爆丸バトルブローラーズDS ディフェンダー オブ ザ コア
担当：晴

●12月9日発売 ●ACT ●セガ ●通常版¥5,040（税込）、限定版¥5,670（税込）

「爆丸」を強化して地球の危機を救え!

（株）セガトイズが販売するアクションフィギュア「爆丸」をモチーフとしたACT。主人公は、球体からさまざまな特性を生かして戦うキャラクターに瞬間変形する「爆丸」を操って、地球を侵略する敵に立ち向かう。ストーリーは、目的を達成しながら世界を探索するアドベンチャーモードと、「爆丸」同士を戦わせるバトルモードで展開。進化する「爆丸」とアビリティを駆使して、熱いバトルを堪能しよう！



◀「爆丸」の持つ属性の相性が、バトルに影響する。

今号の担当ライター

らいひ 普段は『FFXI』と詩作に熱中する新米ライターです。よろしくお願いします。

ツヅライ RPGからFPSまで、気になるゲームは幅広くプレイ。もくもくとこなします。

平岡 本誌編集。年のせいか、説明書の文字がぼやけて見えます。あとお腹の肉も……。

ヨウ 主に乙女ゲームを担当しています。最近、KARAや少女時代に目覚めました。

Review 担当：平岡

Wii Fitness Party（フィットネス パーティ）

●12月9日発売 ●ETC ●バンダイナムコゲームス ●¥5,040（税込）

いつでも自宅で本格的なフィットネスメニューを体験！

8カテゴリーあるメニューをすべて試したが、最も楽しかったのは「ヒップホップ」。最初は画面上の動きについていけなかったが、慣れるにしたがってカッコいいダンスが踊れるようになった。終了後は若干筋肉痛になったが、心地よい汗がかけるのはいい。また終了すると消費カロリーが表示されるので、もっとメニューをこなそうという意欲もわく。



システム	85	グラフィック	80	実用性	100	継続性	90

Review 担当：MaskedSora

PSP ぱすてるチャイムContinue

●12月9日発売 ●RPG ●5pb. ●通常版¥6,090（税込）、限定版¥8,190（税込）

やり込み要素満載のファンタジーRPG！

4人のヒロインはもちろんだが、サブキャラクターたちも魅力的で、それぞれ戦闘能力は優秀。イベントと戦闘の両面での"キャラ立ち"はとても評価できる。ただ、戦闘で頻繁な読み込みがあり、非常にテンポが悪いと感じた。戦闘はプレイ時間の大半を占めるだけに、エフェクトのOFF機能をつけるなどして、プレイの快適さを考慮してほしかった……。



システム	65	バトル	50	ストーリー	75	キャラクター	85

Preview 担当：ユート

PS3 フリフリ！ サルゲッチュ

●12月9日発売 ●ACT ●SCE ●¥3,980（税込） ●PS Move専用

すべてのピポサルたちを捕らえてゲッチュ！

コミカルなピポサルたちが大暴れする『サルゲッチュ』のシリーズ最新作が、PlayStation®Move専用タイトルで発売される。今作では、シリーズ最高となる700匹以上のピポサルが登場！ 身体全体を包帯で巻かれたミイラサルや、ゲームが大好きなアキバサルなど、バラエティ豊かなコスプレサルなども登場し、ステージ中を駆け回る。ゲットアミやスタンハリセンといったガチャメカを操作して、すべてのピポサルたちをゲッチュしよう。



▲バナナを奪おうするピポサルたちをゲッチュ！ 連続で捕まえるとボーナスもある。

Preview 担当：たかみー

DS 不思議のダンジョン 風来のシレン5 フォーチュンタワーと運命のダイス

●12月9日発売 ●RPG ●チュンソフト ●¥6,090（税込）

運命の神が住む塔でシレンを待ち受けるものとは!?

ランダム生成されるダンジョンで風来人・シレンが冒険を繰り広げるRPGシリーズ。その最新作では、運命を変えようとする若者を助けるため、シレンが運命神の住む「フォーチュンタワー」に挑む。これまでにない効果を持つ新種道具を作り出す「秘伝の壷」や、モンスターを仲間にできる「仲良しの証」など新要素も盛りだくさん。ワイヤレス通信での協力・対戦プレイも搭載され、2人一緒に楽しむこともできる。



▲毎回地形などが変化し、常に異なる展開の冒険が待ち受ける。

Preview 担当：コイケ

PSP ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー 関空

●12月9日発売 ●PZG ●ソニックパワード ●¥5,040（税込）

夜の魅力も満喫できる24時間稼動の国際空港が舞台！

航空機に管制指示を与える「航空管制官」になり、大地の安全を守り抜くパズルゲーム。シリーズ5作目となる本作の舞台は、24時間稼動の関西国際空港。この関空編では、夜間管制が可能になっており、闇にきらめく空港の美しさを堪能しながら、昼間とはひと味違う夜のフライトを楽しむこともできる。日中は国際色豊かな旅客機が往来し、夜間は貨物機が飛び交うといった"変化する空港"の状況も感じられ、より世界に引き込まれやすくなっている。



▲夜の空港を彩る航空機の光を堪能しつつ、的確に管制指示を与えていこう。

Preview 担当：ユート

PS3 フレ!フレ!ボウリング

●12月9日発売 ●SPG ●SCE ●パッケージ版¥2,980（税込）、DL版¥1,900（税込） ●PS Move専用

モーションコントローラで華麗にストライク！

モーションコントローラを使って、本格的なボウリングが楽しめる、PlayStation®Move専用タイトル。モーションコントローラの振り方や角度でボールの軌道が変わるほか、スピンなどのテクニックも再現できる。また、登場する24名のキャラクターは、それぞれ独自のスキルを所持。墓場や和式庭園など、バラエティに富んだレーンも満載だ。COMとの1対1での対戦や、最大4人まで参加可能なトーナメント戦などで盛り上がろう！



▲個性豊かなキャラたちが登場。スキルを駆使してハイスコアを目指せ！

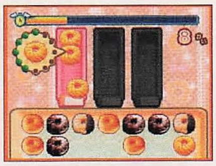
Review 担当：リチョーよしみ

DS ミスタードーナツDS

●12月9日発売 ●AVG ●日本コロムビア ●¥5,040（税込）

ミスタードーナツのお仕事が丸ごと体験できる！

ドーナツを揚げたり、レジを打ったりと「ミスタードーナツ」のお仕事を体験できるミニゲームが豊富。仕事の内容などは細かいところまでとてもリアルで、本当にバイトしている感覚が味わえます。過去に実在したポンデライオンのグッズ集めは楽しいのですが、グッズと交換するポイントをためるために、スクラッチカードを何十枚もタッチペンでこすっていくのがちょっと面倒でした。



システム	75	サウンド	80	キャラクター	75	グラフィック	85

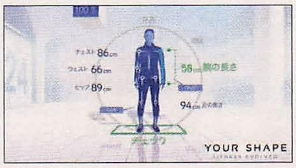
Preview 担当：飯塚

Xbox360 ユアシェイプ フィットネス・エボルブ

●12月9日発売 ●ETC ●ユービーアイソフト ●¥5,880（税込） ●Kinect専用

正しい体の動きを意識しながらエクササイズできる

Kinectセンサーに搭載されたカメラによって、体型まで細かく測定でき、そのデータをもとにカロリー計算までしてくれる総合フィットネスソフト。センサーで終始こちらの動きを捕捉しているので、常に正しい動き方を意識できる。トレーニングメニューはカーディオキックボクシングなどの激しいメニューから、ヨガなどの静かなメニューまでさまざま。さらにバランスゲームやフラフープなどのミニゲームもあり、楽しくフィットネスが行える。



▲体型測定ではスリーサイズのほかに、腕や足の長さまでも測定できる。

Preview 担当：rider

DS イナズマイレブン3 世界への挑戦!! ジ・オーガ

●12月16日発売 ●RPG ●レベルファイブ ●¥4,980（税込）

年末も『イナズマイレブン』旋風が巻き起こる!?

TVアニメなど、さまざまなメディア展開で注目される『イナズマイレブン』の新バージョン。FFI（フットボールフロンティア・インターナショナル）に挑む「世界への挑戦編」に、本作だけのオリジナルストーリーが加わって、物語が展開されていく。今度の敵は、サッカーなき世界をつくるため、未来からやってきた闇の勢力。未来から駆けつけた円堂守のひ孫・カノンと一緒に、闇の勢力からサッカーを守ろう。



▲『ジ・オーガ』だけで体験できる新要素に注目！

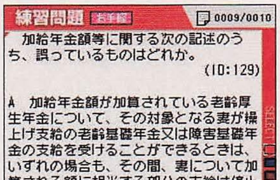
Preview 担当：コイケ

DS マル合格資格奪取！ 社労士試験

●12月16日発売 ●ETC ●メディアファイブ ●¥4,200（税込）

社会保険労務士試験の過去問題と解答をアナタの手のひらに！

近年、人気の高まっている人事、労務のプロフェッショナルであることを証明する国家資格「社会保険労務士試験」に合格することを目的として作られている作品。過去5年ぶん収録されている過去問題は、解答だけでなく、解説もついていて親切。問題も多くのパターンで挑戦することができ、わからない用語もすぐに調べることが可能。正解率や達成率といったデータも確認できるので、復習も行いやすいだろう。



▲練習問題では、複数の方法で基礎学力を身につけられる。

今号の担当ライター

飯塚 RCGやACTを好む編集者。マルチタイトルは基本的にXbox 360で遊ぶ。

MaskedSora 電撃攻略本の生き字引。ゲーム攻略に対する執念は編集部でも随一。

たかみー 主にDS系の記事を担当しているライター。『風来のシレン』シリーズならお手の物。

野村 本誌副編集長。今回、急遽『うみねこのなく頃に』のレビューを担当。

Preview　担当：長雨

PSP カヌチ 二つの翼

●12月16日発売　●AVG　●アイディアファクトリー　●通常版¥7,140（税込）、限定版¥9,240（税込）

2部構成の壮大な恋物語がPSPで再びよみがえる

PS2で発売された2部作の女性向け恋愛AVGを1本で楽しめる『カヌチ 二つの翼』。本作の主人公・アキは、ひょんなことから古代の女神と体を共有することになってしまいます。彼女は、そんな奇妙な共同生活のなかで、対立する2国の王と彼らを守る男性たちに出会い、恋心を育てていくことに。PSP版にはエンディング後の様子を描いたシナリオやミニドラマなど、追加要素が満載。PS2版をプレイした人でも、楽しめる内容になっています。



▲収録されている２つの作品で、総勢12人以上のキャラと恋をすることが可能です。

Review　担当：リチョーよしみ

PS3 Xbox360 ガンダム無双3

●12月16日発売　●ACT　●発売元：バンダイナムコゲームス／開発元：コーエーテクモゲームス　●¥7,800（税込）

攻防の激しさが増し、「一機当千」感もアップ！

前作と比べて、ボスクラス以外の敵も激しく攻撃してくるようになっているため、気づいたら瀕死になっていることもしばしば。難易度ノーマル以上だと、わりと簡単に味方機が撃墜されてしまうので、戦場のどこへ向かうかなどの瞬時の判断がより重要になっていますね。設計図と資金があれば、欲しいMSがすぐに手に入るのがよかったです。



システム	85	サウンド	80	ストーリー	75	グラフィック	90

Review　担当：晴

PS2 クリムゾン・エンパイア

●12月16日発売　●AVG　●QuinRose　●通常版¥6,825（税込）、豪華版¥9,450（税込）

究極の愛＝忠誠心!?　最強メイドの王宮ラブロマンス

元奴隷の主人公が、暗殺者ギルドで鍛えられ、王子様の護衛になる……といった、冒頭からかなりハードな展開の本作。幸せな結末を迎える第一条件は、まず主であるエドワルドを即位させること！　魔物を倒したり、民衆や貴族の支持を上げるためにクエストに励んだりと大忙し。愛情よりも深い忠誠で結ばれた、主人公とエドワルドの少し変わった恋は、クセになること間違いなしです。



システム	70	グラフィック	80	ストーリー／キャラクター	90	サウンド	80

Preview　担当：らいひ

Wii シェイプボクシング2 Wiiでエンジョイダイエット！

●12月16日発売　●ACT　●ロケットカンパニー　●¥6,090（税込）

楽しみながらシェイプアップ！　鬱憤&脂肪撃退！

「効果が実感できるうえに続けられる」と好評だったフィットネスとしてのボクシング「シェイプボクシング」をゲーム化したシリーズ第2弾。プログラムは「今日は二の腕！」といった、鍛える場所に応じた選択ができるほか、消費したいカロリーや時間、曲からも選択可能。パンチ数に応じて"ゴールド"がもらえ、交換で入手できるアイテムで、インストラクターや自分のキャラをカスタマイズ可能。対戦できるモードもあります。


▲Wiiリモコンを使ってシェイプボクシング。本格的なエクササイズをいつでも自宅で！

Review　担当：飯塚

PS3 Xbox360 スケート3

●12月16日発売　●SPG　●エレクトロニック・アーツ　●¥5,040（税込）

リアル系スケボーゲームの最高峰ではあるのだが……

広大な街中をシングル、マルチ問わずスケボーで自由に走り回れるので、ただ単に走っているだけでも楽しい。唯一であり最大の問題はマニュアルのみが日本語で、ゲーム内の言語は英語のままということ。丁寧なチュートリアルは用意されているが、それもすべて英語なので、英語に慣れている人でないと、複雑なスケート操作を修得する前に心が折れる。



システム	80	グラフィック	85	操作感	90	ローカライズ	50

Review　担当：野村

PS3 うみねこのなく頃に ～魔女と推理の輪舞曲～

●12月16日発売　●AVG　●アルケミスト　●¥8,379（税込）

ストーリーとキャラクター性を楽しめばいい

全エピソードを堪能した私が『うみねこのなく頃に』を一言で表す（総論を述べる）としたら、キャラクター性とストーリーをスムーズに楽しめて充足感も得られる「丁寧に作られた、いい意味で普通におもしろいゲーム」となります。元々がPCの同人ゲームである以上、すでに世の中には、さまざまな意見・評価があります。でも私は、ミステリーかファンタジーかを論じ、その結果、このゲームはちょっと……みたいな意見は気にしなくていいと思います。単純にエンターテイメントとして、上記「総論」の部分を楽しめば十分なのでは？　と感じました。50時間以上プレイしたうえで。「総論」の理由には、エッセンスの豊富さ（P.82参照）など、いろいろありますが、レビュー風にまとめると以下のとおり。エピソードを進めるにつれ、キャラクター性が明らかになっていく手法は、昨今のAVGでは普通ですが、深くまで違和感なく描かれているので良好。主要メンバーの個性をすんなり理解できましたし、もっと深い設定を知りたいと思わせる効果も表現できています。ストーリーに関しては、展開が起伏に富んでいて飽きがこず、先のエピソードに興味が湧く内容・構成だと思います。よって、私はこのゲームを及第点と評価します。



▲魔女たちの残虐性も見どころ。表情がイイ！人間らしい側面を垣間見せるところもよい。



▲違和感なく挿入される数々の回想シーンで、キャラクター性が深く掘り下げられていく。

ストーリー	70	キャラクター	75	グラフィック	70	サウンド	70

Review　担当：城イドム

PS3 Xbox360 キャッスルヴァニア ロード オブ シャドウ

●12月16日発売　●A・AVG　●KONAMI　●通常版¥7,980（税込）、限定版¥9,980（税込）

美麗かつ不気味な世界で、スピーディかつ爽快なバトルを堪能できる！

ハイセンスに描かれた世界観は雰囲気バツグン。A・AVGとしては戦闘7割、謎解き2割、移動1割といった感触で、操作性は国産ゲーム顔負けの良好さ。戦闘も爽快そのもので、手ごたえがある。巨大な敵の体をよじ登るなど、ほかの名作ACTで見かけるようなシーン&要素が出てくるようなこともあるが、これだけおもしろければ文句ナシ！



アクション	90	謎解き	80	世界観	90	演出	90

Preview　担当：rider

PS3 Xbox360 コール オブ デューティ ブラックオプス（吹き替え版）

●12月16日発売　●STG　●スクウェア・エニックス　●¥7,980（税込）

協力・対戦プレイで盛り上がること間違いなしのFPS最高峰

シリーズ初となる"冷戦時代"が舞台となる本作。11月18日に発売された字幕版に続き、吹き替え版が12月にリリースされる。キャンペーンモードでは、ブラックオプスという名のとおり、歴史に決して記されることのない極秘任務に挑む主人公の戦いを、実力派声優陣による吹き替えでプレイできる。リアルに描かれた建物や施設が、激しい銃撃戦で破壊されていく様子に、まるで戦場にいるかのような究極の臨場感を味わうことができるだろう。


▲マルチプレイで世界中の人と協力・対戦プレイが可能。熱い駆け引きを楽しもう！

Review　担当：ツヅライ

PSP シャイニング・ハーツ

●12月16日発売　●RPG　●セガ　●UMD版¥6,279（税込）、DL版¥5,600（税込）

魅力的なキャラクターと高い自由度に大満足

物語を進める以外に遊べる要素が多く、自由度は高め。ただ、やりたいことを自分で見つける難しさも感じたので、もう少し明確な指針があるとよかったかも。バトルでは、キャラの特性を生かした戦術を組めるのがいいですね。オートバトルもあり、テンポも良好。合体攻撃などの派手なアクションも○。好みのキャラと交流できるのも大きなポイント！



システム	85	グラフィック	85	ストーリー／キャラクター	85	サウンド	80

今号の担当ライター

長雨　ジャンルを問わない雑食ゲーマー。今は『トリニティ ジルオール ゼロ』に夢中。

城イドム　編集部の分析派で知られるベテランライター。好きなジャンルはSTGやACT。

ライターM　AMW各誌で執筆中のライター。人生とゲームを秤にかけてゲームを選ぶダメな人。

千歳　自分の好みのものなら、なんでもプレイする雑食系ライターです。夜露死苦！

Preview

担当：らいひ

PSP ティアーズ・トゥ・ティアラ 外伝-アヴァロンの謎-PORTABLE

●12月16日発売 ●S・RPG ●アクアプラス ●通常版￥3,990（税込）、限定版￥5,775（税込）

異世界で新たな戦いが始まるファンタジーS・RPG

発売中の『ティアーズ・トゥ・ティアラ-花冠の大地-PORTABLE』の外伝にあたる作品です（詳細はP.111参照）。多彩なキャラクターによる会話とビジュアルCGで構成されたAVGパートでストーリーが進み、戦闘に入るとS・RPGパートに切り替わります。戦闘では、主人公以外のキャラがフィールドに滞在できる時間が限られ、こまめにキャラを入れ替える必要がありますが、敵に合わせた編成を考えるのがおもしろく、S・RPGならではの醍醐味を味わえます。



▲外伝らしいエピソードが満載のAVGパート。キャラクターたちの掛け合いに注目！

Preview

担当：晴

PSP 探偵オペラ ミルキィホームズ

●12月16日発売 ●AVG ●ブシロード ●通常版￥5,229（税込）、限定版￥10,290（税込）

探偵見習いの少女と絆を深め、難事件を解決せよ！

「ミルキィホームズ」と呼ばれる少女探偵チームとともに、怪盗や探偵が活躍する「偵都ヨコハマ」で起こる、さまざまな事件の謎を追うAVG。ゲームは、ホームズ探偵学院での日常を描く「アドベンチャーパート」と、怪しい場所を探索して真相に迫る「捜査・推理パート」を中心に構成。捜査のときに、いかに的確な行動をとるかで、女の子たちに与える好感度が変化する。フルアニメーションで描かれるクライマックスにも注目だ！



▲捜査では、女の子たちが「トイズ」という特殊能力でサポートしてくれる。

Review

担当：ツヅライ

DS どんだけスポーツ101

●12月16日発売 ●SPG ●スターフィッシュ・エスディ ●￥3,990（税込）

101種のさまざまなスポーツをシンプルに遊ぶ！

101種類のスポーツをミニゲームとしてプレイできる本作。操作方法などの解説はゲーム選択時のシンプルな表示のみでわかりにくく、アイコンを交互にタッチする場合、間隔が狭くて押しにくいなど、気になる部分が多い。ストレスを感じてしまう要素は多いが、101ものミニゲームを手軽に遊べる点は評価できる。獲得した得点と引き換えに、新しいミニゲームがプレイ可能になる点はやり込み心をくすぐられるかも。



システム	オリジナリティ	ボリューム	サウンド
60	70	75	60

Preview

担当：晴

Xbox360 DECA SPORTA FREEDOM（デカスポルタ フリーダム）

●12月16日発売 ●SPG ●ハドソン ●￥6,090（税込） ●Kinect専用

コントローラ不要の自由形体感スポーツが登場

Xbox 360の新デバイス「Kinect（キネクト）」に対応したスポーツゲーム。前作から人気のテニスやモーグル、剣道に加え、ボクシングやペイントボールなど全10種目の競技をリアルにプレイできる。5人の選手を使い分けて戦う「リーグ」モードや、好きなスポーツを1つ選んで8チームで優勝を競う「トーナメント」モードなど、多彩なゲームモードを搭載。Xbox LIVEでネットワークにつなげば、世界中のプレイヤーと対戦が楽しめる！



▲難易度の高い大技も自由自在に。高得点を出して、優勝を目指そう。

Preview

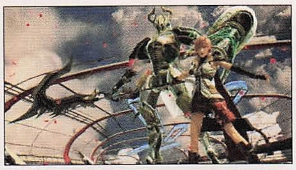
担当：rider

Xbox360 ファイナルファンタジーXIII アルティメット ヒッツ インターナショナル

●12月16日発売 ●RPG ●スクウェア・エニックス ●￥4,980（税込）

豪華な初回購入特典とともに『FFXIII』再始動！

世界的な大ヒットを記録し続けている人気RPG『ファイナルファンタジー』シリーズの第13作目がXbox 360で登場。高密度・高水準のビジュアルとサウンド、そして大幅に進化したバトルシステムにより、臨場感あふれるプレイが可能になっている。またPS3版からの追加要素として「イージーモード」を搭載し、バトル全体のバランスも見直されている点にも注目だ。なお、初回特典で「ビジュアルアート集」などを収録したブックレットが付属する。



▲変形能力を備えた召喚獣たちを操り、新たなアクティムタイムバトルを体感せよ！

Review

担当：コイケ

Wii パックマン パーティ

●12月16日発売 ●ACT ●バンダイナムコゲームス ●￥5,040（税込）

全員同時進行でテンポよく進み、退屈せずに遊べる！

進むマス目を決めたり、50種類を超えるミニゲームで遊ぶ際、ほとんど全員同時に進行するので、常にみんなで楽しめるのが嬉しいところ。テニスやレースゲームなどのミニゲームでは、パワークッキーを使っての逆転、地形変化マスによるイベントでの大逆転など、劣勢に立たされていても、逆転のチャンスがあり、最後まで飽きずに遊ぶことができます。



システム	グラフィック	キャラクター	パーティ
75	70	75	80

Review

担当：ライターM

PSP The 3rd Birthday

●12月22日発売 ●A・RPG ●スクウェア・エニックス ●UMD版￥6,090（税込）、DL版￥4,980（税込）

アヤと一緒に3度目の悪夢を体験！

今回は5時間という限られた時間内で、マスター直前のバージョンをプレイさせていただいたうえでのレビューだということをご了承ください。大概のゲームは5時間も遊べば、ひと通りは遊び尽くせるものの、この作品に限っては否。NPCに乗り移るという独自のシステムに慣れるまで少々時間がかかったことと、難易度ノーマルでもかなり手ごたえがあったことが主な理由です。特にNPCへの乗り移りと敵への乗り移りは、敵へのロックオンの有無で使い分ける必要があり、どうにも華麗に使いこなせず何度もミスを誘発。アクション色が非常に強いので、兵士NPCの残数や居場所を確かめつつ、どうやったら進めるかといった戦略を組み立てないとあっさりと頓挫しますが、そのぶん、攻略法を試行錯誤するのが楽しい"ゲームらしいゲーム"に仕上がっています。なお、インタビュー（P.56参照）で判明している「データを引き継いでの周回プレイ」や「隠し要素」は味わえず終い。全然遊び足りないのですが、現時点では限りなく満点に近い印象です。関連作である『パラサイト・イヴ』が好きだった人には、間違いなくオススメ。満点でないのは、未プレイ部分に対する＋αの振り幅で、よほどとんでもない展開でもない限り"85点以上は確実"という意味合いでの点数です。



▲コスチュームは3段階に破損。セクシーな姿のままで戦うと、被ダメージが大変なことに!?



▲味方との一斉射撃など、NPC兵士をいかに温存しつつ戦うかがポイントとなる。

システム	グラフィック	ストーリー／キャラクター	サウンド
85	90	85	90

Review

担当：らいひ

DS プーペガールDS2 スウィートピンクスタイル／エレガントミントスタイル

●12月16日発売 ●ETC ●アルヴィオン ●通常版￥4,800（税込）、限定版￥6,400（税込）

あなたはどっち？　選べるお洒落タイプ

ひと言で表現すると"お洒落を楽しむ"ゲームです。プレイヤーの利き手に合わせた画面表示など、システムまわりの細かい配慮がいいですね。また、プレイヤーの分身であるプーペの外見を選ぶとき、ホクロやソバカスの有無まで選べる点が印象的でした。ほかにも、通信機能で「ファッションショー」や「コンテスト」なども用意されているので、お洒落をアピールしたい人などにオススメです。



システム	グラフィック	ストーリー／キャラクター	サウンド
75	80	75	70

Preview

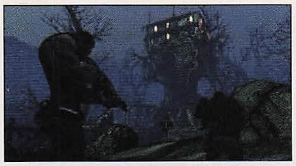
担当：エマヌエル

PS3 Xbox360 Borderlands（ボーダーランズ）Game of The Year Edition

●12月22日発売 ●ACT ●Take-Two Interactive Japan ●￥6,090（税込）

3つの追加シナリオを収録した完全版が登場！

RPGとFPSを融合した「ロールプレイングシューター」である『ボーダーランズ』が完全版として登場。4人の個性的な賞金稼ぎからプレイヤーキャラを選び、辺境の惑星Pandoraを舞台に、危険な仕事を請け負っていく。その先には盗賊やモンスター、そして未知との遭遇も……。すでに配信された2本のDLCのほかに、オリジナルの追加シナリオ「The Secret Armory of General Knoxx」も収録。『ボーダーランズ』経験者にもオススメの1本だ。



▲こちらはゾンビの街から住人を救うシナリオ「The Zombie Isalnd of Dr. Ned」。

今号の担当ライター

びい
「電撃Girl's Style」の編集とライターを担当。『キャサリン』が気になります。

Preview　担当ライター：コイケ

PSP 77（セブンズ）～beyond the Milky Way～

●12月22日発売　●AVG　●GNソフトウェア　●￥6,190（税込）

彦星をめぐる織姫の争奪戦！学園に隠された秘密とは

魔法が一般的に認知されている学園を舞台としたAVG。ひょんなことから、主人公は年に1度の大イベント「星待ち祭」の彦星になってしまう。彦星を射止めた塔には相応の褒美があるとあって「知」「力」「運命」の3つの塔を代表した織姫と、そのサポート役の星の巫女に狙われてしまう主人公。そんななか、学園の謎が徐々に明らかになっていき、しだいに物語は世界をゆるがすような大きな事件へと発展していく。



◀PSP版オリジナルの新シナリオ、新グラフィックが追加。

Preview　担当ライター：ヨウ

PSP Starry☆Sky ～in Autumn～ Portable

●12月22日発売　●AVG　●honeybee　●通常版￥3,129（税込）、限定版￥5,040（税込）

星の導きによって出会った先生との切ない恋――

12星座の性格と特徴を持つ男子との恋を描く、女性向けAVG『Starry☆Sky』シリーズの移植版。本作『in Autumn』は、ズボラな保健医・星月琥太郎、熱血漢な担任・陽日直獅、主人公をきちんと女の子扱いする教育実習生・水嶋郁が主役だ。初めは主人公を生徒としか見ていない3人だが、しだいに淡い恋心が芽生え、もどかしい想いにほんろうされていく。PCからPSPになったことで新エピソードが多数追加され、男性陣の心理がより切なく描かれている。



▲にぎやかに過ごすうちに、3人の先生たちと主人公の絆は深いものになっていく。

Preview　担当ライター：rider

PS3 信長の野望Online ～新星の章～

●12月22日発売　●RPG　●コーエーテクモゲームス　●￥8,129（税込）

戦国の夜明けが今ここで始まる！

日本の戦国時代を体験できる和風オンラインRPGの最新バージョンがついにPS3でも登場。プレイヤーは侍や忍者などの職に就き、大名に仕えて、群雄割拠の戦国時代を生きることになる。また自由気ままな浪人生活を送る、といったことも可能だ。多くのプレイヤーが集まり、激闘を繰り広げる合戦など、オンラインならではの遊びも満載。冒険や合戦、生産など思い思いの生き方をしながらほかのプレイヤーと交流し、戦国ライフを満喫しよう。



▲本作『新星の章』では「伊達政宗」を主人公とした新たなストーリーが追加された。

Preview　担当ライター：ライターM

Xbox360 電脳戦機バーチャロン フォース

●12月22日発売　●ACT　●SEGA　●通常版￥6,090（税込）、限定版￥10,290（税込）

高度な3D戦闘を楽しめる対戦型ロボットACTの本命

今なお、熱狂的なファンを擁する対戦型ロボットアクションの移植作。最大の特徴は2機1組のチーム戦というゲーム形式で、リーダー機が倒されるか、タイムアップ時のHPゲージの合計が勝敗を決する。互いにHPゲージを分け与えるシステム「レスキューダッシュ」を活用することで、チームプレイならではの連帯感も味わえる。操作体系は、初代『バーチャロン』や『オラトリオ タングラム』を継承しつつも、機体ごとのアクションが一部異なる。



▲敵機との距離に応じて射撃と格闘が切り替わる。機体ごとに異なる多彩な兵装を使いこなせ。

Review　担当ライター：N

PSP 遙かなる時空の中で4 愛蔵版

●12月22日発売　●AVG　●コーエーテクモゲームス　●通常版￥5,544（税込）、限定版￥13,440（税込）

美青年たちにかこまれて太古の世界を冒険できる！

普通の女子高生が、実は異世界のお姫様だった的な設定は、ありがちではありますが乙女心に直接響きますね。挿入されるイラストはどれも色鮮やかで綺麗。スキップやクイックセーブなど、AVG部分での操作感は文句なし！ "愛蔵版"になって、本編で語られなかったエピソードやサブキャラボイスが大幅に追加されたので、一度遊んだ方も要チェック！



システム	2Dグラフィック	ストーリー／キャラクター	サウンド
75	85	80	80

Preview　担当ライター：エマヌエル

PSP 薔薇ノ木ニ薔薇ノ花咲ク

●12月22日発売　●AVG　●QuinRose/CycRose　●通常版￥5,985（税込）、豪華版￥8,925（税込）

受け攻め自在の伝説的BL系AVGが復活！

明治時代初期を舞台としたBL系AVG『薔薇ノ木ニ薔薇ノ花咲ク』がPSPで復活。本作は最大8名の登場人物から、2人を自在にカップリングすることができる。さらに「受け」と「攻め」の立場を変更できるので、「受け」か「攻め」かでカップリングの異なったストーリー展開やエンディングを楽しむことができる。初回限定版には、イラストやCGはもちろん、PSP版のために書き下ろされた小説を収録した豪華特典冊子が同梱される。



▲旧大名家の流れを汲む子爵家の長男、金子光伸。本作は多彩な8人の男子が登場。

Preview　担当ライター：ぴい

PSP うたの☆プリンスさまっ♪ -Amazing Aria-

●12月23日発売　●AVG　●ブロッコリー　●￥3,990（税込）、※2

新人アイドルたちを支える、恋人であり作曲家はアナタ♥

作曲家を目指す主人公と、アイドル候補生の男の子たちとの恋愛を描いた『うたの☆プリンスさまっ♪』シリーズ。本作はその続編となるファンディスク第1弾。前作よりもさらに恋愛要素に重きを置き、シナリオの甘さが増す一方、恋人同士だからこそ訪れる恋の試練が、アナタを待ち受ける。また、本シリーズは音楽をテーマにしており、男性キャラを演じる豪華キャスト陣が歌う楽曲を、音ゲーとして楽しむことができるのも特徴の1つだ。



▲寺島拓篤さん演じる一十木音也とドキドキの瞬間になってしまった主人公。

Preview　担当：千歳

PSP AKB1／48 アイドルと恋したら…

●12月23日発売　●ETC　●バンダイナムコゲームス　●￥5,229（税込）、※1

国民的アイドル48人全員が、アナタのト・リ・コ♥

「会いに行ける」アイドル・AKB48のグループメンバー全員がプレイヤーに好意を持っている、という設定の本作。発売まで1カ月をきり、今か今かと待ちきれない人も多いはず。公式HPでは連日、メンバーがプレイヤーに告白するまでのデートシーンや、神告白シーンのムービーのメイキング、ゲーム未収録映像のキス顔ムービーなどが多数公開されている。ファンはこれを糧にして、自分が推しメンから告白される時を心待ちにしていよう！



▲ちなみに担当ライター・千歳の推しメンは大島優子。もうこの笑顔だけで十分♥

Preview　担当ライター：コイケ

PS3 無限回廊 光と影の箱

●12月23日発売　●PZG　●SCE　●￥3,980（税込）　●PSMove専用

光と影が織りなす魅力的なシャドウアート

影を操ってステージに隠された仕掛けを見つけ出し、主人公をゴールへと導いていくシャドウアートPZG。ステージには「シャドウアート」と呼ばれる影絵が隠されており、これを探していくのも楽しい。また、ライトの角度を少し変えることで、それまで何の形にも見えなかったものが影絵となり、いろいろな形になって現れるなど、ちょっとした感動を与えてくれる。でも実はそれがクリアのヒントになっていたりと、謎解き要素も満載だ。



▲影をうまく操れば華麗なシャドウアートとともにゴールへの道が開かれる。

Preview　担当ライター：エマヌエル

PSP 咎狗の血 True Blood Portable

●12月23日発売　●AVG　●角川書店　●通常版￥6,090（税込）、限定版￥7,140（税込）

ニトロプラス＋キラルの人気BLがPSPで登場！

犯罪組織に乗っ取られた街「トシマ」。そこでは組織の王座をめぐり、バトルゲームが行われていた。主人公のアキラは犯罪組織壊滅のため、無法の街へと乗り込むが……。BLゲームとして、人間の愛と狂気を描いた今までにない世界観でPC、PS2などさまざまなハードへ展開している『咎狗の血』が、PSPでついに登場。鳥海浩輔さんや杉田智一さん、神谷浩史さんといった、今をときめく人気男性声優による迫真の演技にシビれよう。



▲主人公のアキラを追ってトシマにやってきた幼なじみのケイスケ。

※1：初回限定生産版￥10,479（税込）、期間限定生産版￥7,329（税込）　※2：Welcomeセット￥9,030（税込）、初回限定版￥6,090（税込）

Review

担当：rider

PSP らき☆すた ～陵桜学園 桜藤祭～ Portable

●12月23日発売 ●AVG ●角川書店 ●通常版¥6,090(税込)、DXパック¥9,030(税込)

らき☆すたワールドにどっぷりと浸かれる!!



PS2で発売されたらき☆すたの恋愛学園AVGがPSPで再登場。原作ではほとんど見られない、恋するらき☆すたメンバーの一面はファン必見。原作同様、パロディネタも満載だ。しかし、選択肢による分岐が複雑に絡み合い、意中の女の子を落とすには根気が必要となる。いくつものシナリオが詰め込まれており、原作の4コマを見ているようなのは○。

システム	65	グラフィック	75	ストーリー	70	キャラクター	85

Preview

担当ライター：らいひ

Wii モムチャンダイエットWii フィギュアロビクス by チョン・ダヨン

●12月23日発売 ●ETC ●IEインスティテュート ●¥3,990(税込)

楽しく続けられて、あなたも「モムチャン」に!

IEインスティテュートのフィットネスシリーズの第2弾。今回は韓国で人気のチョン・ダヨンが考案したモムチャンダイエットがテーマ。「モムチャン」とは韓国語で「健康で美しい肉体美」ということを意味する造語。メニューとしては、約33分のエクササイズプログラムをこなすフルモードと、1つ1つの動きを正しく身につけられるセレクトモードの2つがある。正しいダイエットを身につけてキレイになろう！



◀お手本と同じように動いて、無理のないエクササイズを楽しもう。

Preview

担当：コイケ

Xbox360 DREAM C CLUB ZERO（ドリームクラブ ゼロ）

●12月30日発売 ●SLG ●ディースリー・パブリッシャー ●¥7,140(税込)

総勢13人のホストガール、あなたは誰を指名しますか?

ピュアな心の持ち主だけが入会できる「ドリームクラブ」。本作『ドリームクラブ ゼロ』は、前作の5カ月前が舞台となる。前作で登場した女の子たちもまだまだ初々しく、前作をプレイした人でも、新鮮な気持ちで出会いを体験できるのがうれしい。女の子は新登場の3人を含めて13人。店外デートで「ロデオマシーン」に乗ってもらったり、女の子にバナナなどを食べさせてあげるミニゲームが遊べたりと、紳士をドキドキさせる要素が追加されている。



▲デート中に写真撮影も可能。絶好のシャッターチャンスを見逃すな！

Preview

担当：長雨

PS2 カエル畑DEつかまえて☆彡 夏·千木良参戦!

●12月28日発売 ●AVG ●TAKUYO ●¥6,090(税込)

人気ナンバー1の千木良 工が念願の攻略キャラに!

本作は主人公と恋のお相手がカエルになってしまう恋愛AVG『カエル畑DEつかまえて』のファンディスク。収録されているお話は全部で3種類。その内容はエンディング後の甘い話や、本編の謎が解明される真相ルートなど、ファンにはうれしいものになっています。そのなかでオススメなのが、新たに攻略可能になった千木良先輩との恋。いろんな意味でいい性格をした先輩に終始ドキドキしっぱなしになりますよ♥



◀本作でついに攻略可能キャラクターとなった千木良 工。

ライター陣が気になった今月のタイトルをピックアップ！

12月オールゲームカタログ ライター座談会

－出席者－
・飯塚
・エマヌエル
・コイケ
・rider
・らいひ

飯塚 今回は編集もライターもしました、飯塚です。さて、今回の12月オールゲームカタログで、5つ以上のタイトルを担当したライターさんに集まってもらいました。ここでは、今回担当したタイトルについて書き足りないことや、担当していないけど気になっていたタイトルについて語ってもらいます。

コイケ そういや、12月に発売されるタイトルって71タイトルもあるんですね。これが年末商戦……。

rider 1日に『モンスターハンターポータブル 3rd』が出て、そこから一気に22日までドドドッとタイトルが出てくるようですね。

飯塚 それでは、まずエマヌエルからどうぞ。

エマヌエル 僕が今回担当したタイトルのなかで気になったのは、『Borderlands Game of The Year Edition』ですね。今年2月に発売された『Borderlands』でも本誌の記事を担当していたので、ダウンロードコンテンツのミッションで最高レベルの50以上がどれだけ追加されているのかを、実際にプレイしてみて知りたかったところです。

コイケ 僕はやはり『モンスターハンターポータブル 3rd』が一番気になりますね。なんといっても前作『2ndG』は400万本以上も販売していますし、自分としてもかなりの時間を遊びましたから、その新作である『MHP 3rd』に期待しないほうが無理ってもんですよ。でも、『MHP 3rd』のレビューって、すごく難しそうですよね。

飯塚 確かに好きな人はすごく好きな反面、アクションがまったく苦手な人もいるとは思います。そういったタイトルだから、点数を付けるのは本当に難しい。まぁ『MHP 3rd』に限らず、すべてのゲームでも同じことだとは思いますが……。

らいひ 私の場合はかわいいキャラクターが出るタイトルだったり、体を動かしたりするタイトルを担当させていただきました。私の担当ぶんから言うと、なんといっても『ベビーシッターママ』が衝撃的でしたよ。付属の赤ちゃん人形にWiiリモコンを入れてあやしていたんですけど、最初はやっぱり少し恥ずかしかった（笑）。周りにライターさんがいっぱいましたし。でも、あやしているとしだいにがんばらなきゃ、って気分になってくるんですよ。これ、男性もやってみたほうがいいですよ。

飯塚 あの赤ちゃん人形は見ているだけでもかなりインパクトあるよね。僕も持たせてもらいましたが、赤ちゃん人形の重さが調節できたりすると、もっとリアリティが増すと思うんだけど……。

rider さすが、リアルに赤ちゃんがいる人はそのあたりが気になるんですね。

飯塚 そりゃ夜中に7kgの赤ちゃんを抱きかかえて1時間あやしていたりとかしますからね。

rider 僕も気になるのはやはり『MHP 3rd』なんですが、自分が担当したなかでは『コール オブ デューティ ブラックオプス（吹き替え版）』が気になります。吹き替え声優陣が豪華ですし。

エマヌエル 小山力也さん（ジャック・バウアーなど）や堀内賢雄さん（ブラッド・ピットなど）などが参加していますもんね。字幕版はもう発売されていて、みんなオンライン対戦も楽しんでいるみたいだけど、どちらを選ぶかは好みですね。

コイケ あと、アクションから選ぶなら『ガンダム無双3』や『キャッスルヴァニア ロード オブ シャドウ』が注目でしょうか？ 『ガンダム無双3』は前作まではガラリと変わって、アニメっぽい質感になったのが個人的には好印象でした。

rider 『3』でも雑魚MSは棒立ちなんですかね？

コイケ いえ、どうやらレビューを見る限り、雑魚MSも結構激しく攻撃してくるみたいですね。

エマヌエル アクションといえば、個人的には『電脳戦機バーチャロン フォース』に超注目しているんです。なんてったって、うちにツインスティックもありますからね！……今はコントローラ置き場と化していますけど。

rider 『バーチャロン フォース』はP.58のインタビューで話題にのぼっていた、限定版に付属する設定集「クロニクル 15」が気になりました。

エマヌエル 本当にこの時代によく『バーチャロン』を出してくれました。大鳥居に向かって敬礼！

今月の廉価版情報はココでチェック!

ここでは12月に発売されるすべての廉価版タイトル情報を掲載！ 発売当初、遊びたかったけどお財布的な事情があって遊べなかったあの名作が、お買い得な価格になって登場しているかも!?

12月2日発売の廉価版タイトル

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム(PSP the Best)	PSP	バンダイナムコゲームス	¥2,800(税込)
機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT PLUzS(PSP the Best)	PSP	バンダイナムコゲームス	¥2,800(税込)
KILLZONE 2(PlayStation3 the Best)	PS3	SCE	¥2,980(税込)
喧嘩番長4 ～一年戦争～(PSP the Best)	PSP	スパイク	¥2,940(税込)
428 ～封鎖された渋谷で～(Spike the Best)	PSP	スパイク	¥2,940(税込)
428 ～封鎖された渋谷で～(Spike the Best)	PS3	スパイク	¥3,444(税込)
ダンテズ・インフェルノ ～神曲 地獄篇～(EA BEST HITS)	PSP	エレクトロニック・アーツ	¥2,940(税込)
ダンテズ・インフェルノ ～神曲 地獄篇～(EA BEST HITS)	PS3	エレクトロニック・アーツ	¥3,129(税込)
バトルフィールド:バッドカンパニー2 ULTIMATE EDITION(EA BEST HITS)	PS3	エレクトロニック・アーツ	¥3,980(税込)
バトルフィールド:バッドカンパニー2 ULTIMATE EDITION(Xbox 360 プラチナコレクション)	Xbox 360	エレクトロニック・アーツ	¥3,980(税込)
LocoRoco 2(PSP the Best)	PSP	SCE	¥2,800(税込)

12月9日発売の廉価版タイトル

エンド オブ エタニティ(SEGA THE BEST)	PS3	セガ	¥3,980(税込)
エンド オブ エタニティ(Xbox 360 プラチナコレクション)	Xbox 360	セガ	¥3,980(税込)
戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校(SEGA THE BEST)	PSP	セガ	¥2,940(税込)
鉄のラインバレル(ハドソン・ザ・ベスト)	PSP	ハドソン	¥2,940(税込)
PC Engine Collection 天外魔境コレクション(ベストセレクション)	PSP	ハドソン	¥1,980(税込)

12月16日発売の廉価版タイトル

ヴァンテージマスターポータブル(スーパープライス)	PSP	日本ファルコム	¥2,940(税込)
英雄伝説 空の軌跡 FC(PSP the Best)	PSP	日本ファルコム	¥3,780(税込)
英雄伝説 空の軌跡 SC(PSP the Best)	PSP	日本ファルコム	¥2,940(税込)
英雄伝説 空の軌跡 the 3rd(PSP the Best)	PSP	日本ファルコム	¥2,940(税込)
コリン・マクレー:ダート2(Codemasters the Best)	PS3	コードマスターズ	¥3,990(税込)
シムシティDS2～古代から未来へ続くまち～(EA BEST HITS)	DS	エレクトロニック・アーツ	¥2,980(税込)
Zwei!!(スーパープライス)	PSP	日本ファルコム	¥2,940(税込)
ブーム ブロックス(EA BEST HITS)	Wii	エレクトロニック・アーツ	¥1,980(税込)
ブランディッシュ ～ダークレヴナント～(スーパープライス)	PSP	日本ファルコム	¥2,940(税込)
めざせ!! 釣りマスターDS(ハドソン・ザ・ベスト)	DS	ハドソン	¥2,940(税込)
MONOPOLY(EA BEST HITS)	Wii	エレクトロニック・アーツ	¥2,980(税込)

12月22日発売の廉価版タイトル

タイガー・ウッズ PGA TOUR 09 ALL-PLAY(EA BEST HITS)	Wii	エレクトロニック・アーツ	¥2,980(税込)
ニード・フォー・スピード ナイトロ(EA BEST HITS)	Wii	エレクトロニック・アーツ	¥2,980(税込)

Kinectってやっぱり○○!



ACT I Kinectってやっぱり“楽しい”！

Kinect × 松井珠理奈 松井玲奈 from SKE48

現在Xbox 360の新しいゲームシステム「Kinect」のCMにも出演中のSKE48の2人が、肌で感じたKinectの魅力を語る！　そして踊る!!





家にあったらずっとプレイします（珠理奈）

複雑な操作がないから家族みんなで楽しめます（玲奈）



Let's Play Kinect!

すでにKinectのCM撮影時にいくつかのタイトルをプレイしたという2人。この日は『Kinectアドベンチャー！』『体で答える新しい脳トレ』『DanceEvolution』の3タイトルを実演してもらった。『脳トレ』の脳年齢測定では、2人ともまさかの脳年齢30代という結果に、苦笑いを見せる一面も。







W松井がオススメする注目のタイトルとは!?

――初めてプレイした感想は？

珠理奈　コントローラがなくて「これ、どうやって操作するんだろう？」って不思議だったんですけど、自分のアバターを作ってみて、そのアバターが自分の動きに合わせて動きだしたんですよ！　右手を上げたらアバターも右手を上げて。それがすごく楽しかったですね。今までも普通にゲームは遊んでいたんですけど、Ｋｉｎｅｃｔが家にあったら、ずっとプレイしてると思います（笑）。

玲奈　私もゲームがすごく好きなので、最初は珠理奈と同じようにコントローラがないということが、まず意味がわからなくて（笑）。でもプレイしてみてわかったのは「自分の体全部がコントローラなんだ！」ってことですね。ゲームによって体の動かし方も違いますし、複雑な操作が難しいと思っているようなご年配の方や小さな子供でも、直感的に操作がわかるようになっているので、家族みんなで楽しめるゲームだなと思いました。

――2人はすでにいくつかのタイトルをプレイされていると聞きましたが、オススメのタイトルを教えてください。

珠理奈　私は『ＤａｎｃｅＥｖｏｌｕｔｉｏｎ』ですね。ＳＫＥ48に入ってからダンスは毎日のようにやっているんですけど、それをゲームで生かせるというのが楽しくて。人のプレイを見ているだけでも盛り上がれるし、ダンスの経験のない人でも、簡単なレベルならお手本のあとにマネしてるだけで、かっこよく踊れますよ。これをきっかけにダンスが好きになってくれるとうれしいですね。

玲奈　『Ｋｉｎｅｃｔアドベンチャー！』というタイトルをＣＭ撮影のときにプレイしたんですけど、そのスタジオで盛り上がっちゃって（笑）。協力プレイもできるので、みんなでワイワイ楽しむには最高だと思いますよ。

――ほかのメンバーでハマりそうな人はいそうですか？

玲奈　普段ゲームをあまりしないメンバーほど、ハマっちゃいそうですね。特にみんなダンスは好きだから『ＤａｎｃｅＥｖｏｌｕｔｉｏｎ』は絶対人気だと思う！　体を動かしながらゲームをするのは、今まで経験したことがないから、メンバーだけでなく、いろんな方にどんどんプレイしてもらいたいですね。

珠理奈　『脳トレ』は一度メンバー全員でやってみたいかも（笑）。



PROFILE

松井珠理奈（まついじゅりな／写真右）
SKE48 teamS所属の13歳。AKB48の楽曲にも選抜メンバーとして数多く参加している。

松井玲奈（まついれな／写真左）
SKE48 teamS所属の19歳。珠理奈と共にSKE48を支える支柱的存在。アニメなども大好き！



▲2人は期間限定ユニット「キネクト」としてCMにも出演中。また、発売したばかりの4thシングルに2人のユニット曲が収録されているのでチェック！

「SKE48の最新情報はHPをチェック→http://www.ske48.co.jp/」





ACT2 Kinect ってやっぱり "気になる" !!

Kinectを遊ぶための第一歩

Kinectについてのおさらいに加えて、アスキー・メディアワークス社内で行われた体験会の参加者による生の声をお届けする。





Kinect で遊ぶための ハードウェアを 買う

HARDWARE Kinect

選べる3つの Kinect パッケージ

すでにXbox 360本体を持っている人は



Xbox 360 Kinect センサー ¥14,800 (税込)

初期型または現行Xbox 360をすでに持っている人には、Kinect センサー単体での購入がオススメ。ただし、初期型の場合は付属のACアダプタを利用するのでコンセントが必要となる。

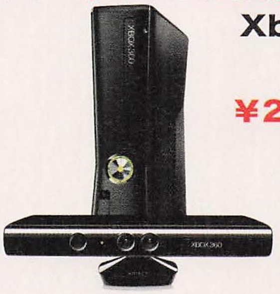
Xbox 360をしゃぶりつくすなら！



Xbox 360 250GB + Kinect ¥39,800 (税込)

光沢仕上げの本体に大容量250GB HDDを搭載したプレミアムモデルにKinect センサーが同梱されたモデル。容量を気にせずコンテンツが保存できるため、Xbox 360の機能をフルに活用できる。

ハード＋Kinectが欲しい人は



Xbox 360 4GB + Kinect ¥29,800 (税込)

250GB HDDを搭載せず、4GBのメモリーを内蔵するモデル。とりあえずKinectのゲームを遊びたい、という人にはこのパッケージがオススメ。あとから専用のHDD (別売) を増設できる。

Xbox 360を持っていない人も本体同梱版ならすぐに遊べる

Kinectは周辺機器なので、遊ぶためにはXbox 360本体が必要。Kinect センサーの発売同日にはXbox 360本体とセンサーの同梱版も発売されるので、これを機にXbox 360を始めてみたい人は同梱版を購入することをオススメする。同梱版は本体とセンサーを別々に購入するよりも5千円ほどお買い得なので、初期型からの買い換えにも最適だ。

アスキーメディアワークスで Kinect 大体験会が開催 !!

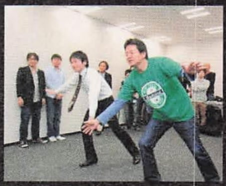
体験者に聞く Kinectのココが「革新的！」

AMWの会議室を貸し切って行われたKinect体験会。その体験会で遊んだ人たちがKinectをどう感じたか、体験者の声をお届けしよう。

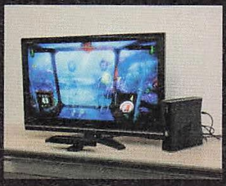
Kinect アドベンチャー!

外からプレイを見ていたときは、ちょっと冷めた目で見ていたのですが、いざ自分がやってみるとすごく楽しいんですよ。あと、コントローラを持っていないということで、体を動かすことに意識が集中できる気がしました。 (広告部 押野)

2人プレイがすごくおもしろい！ プレイ中は声を掛け合わないといけないので、一緒にプレイしている人との親密度が上がりますね。あと、大きく体を動かしたり、手足を伸ばさないとうまくコインが取れないので、体をストレッチするのにもいいかもしれません。 (電撃ゲームス 飯塚)



◀協力プレイでは、ときに声を掛け合って、気持ちを合わせながらプレイをする必要がある。うまくいったときの達成感は格別だ。



▶ガラスにヒビが入って水が入ってくる場面では、手足を使ってふさいでいく。難易度が上がるにつれ、ふさがなければいけない穴が増えていく。

Kinect スポーツ

僕はゲームの中の1種目、ボウリングをプレイしました。何もない空間なのに手のひらにボールがあるように思えるのはすごいですね。ちょっとした手首の返しで自在にカーブが投げられますし、ゲームの未来を感じましたね。 (営業部 十二丁)

Kinectで遊ぶための対応ソフトウェアを選ぶ

Kinect対応ソフトはこの先も続々登場する！

Kinectセンサーには『Kinectアドベンチャー！』が同梱されている。本作はKinectのエッセンスが詰まっているタイトルだが、せっかくKinectを買ったからには、そのほかのタイトルも注目してみよう。Kinectセンサー発売日には『Kinectアドベンチャー！』を含めた6本のタイトルが同時発売され、年末・年始までに新たに4本が発売される予定だ。ここでは発売日未定タイトルを合わせた11本を紹介しよう。

また、ゲームだけでなくビデオを見る際にもKinectは役に立つ。音声認識に対応しているので、手振りだけでなく声でビデオの操作が可能だ。



▲この秋に日本でもサービスが開始されたビデオ配信サービスの「Zuneビデオ」。リモコンを持たずに操作できるのは革新的。

11/20 ボーディングをリアルに体感！
クロスボード7
●KONAMI ●¥5,980（税込）
●ACT ●1～2人/オンライン対応


▲画面内のキャラクターと同様に横向きになってボーディング操作を行う。ジャンプなどによるトリックを活用して高得点を狙おう。

11/20 体全体で脳を活性化！
体で答える新しい脳トレ
●バンダイナムコゲームス ●¥6,279（税込）
●ETC ●1～4人



▲体で正解を示したり、画面と同じポーズを取ったりして、楽しく脳トレができる。脳トレシリーズでお馴染みの川島教授が監修している。

11/20 思わず熱くなる本格SPG！
Kinect スポーツ
●マイクロソフト ●¥5,880（税込）
●SPG ●1～4人/オンライン対応

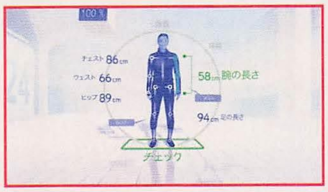

▲体感デバイスといったらやっぱりスポーツは基本！ サッカーや卓球、ボクシングなど全6種のスポーツをコントローラを持たずに遊べる。

11/20 2人でワイワイ動き回れ！
Kinect アドベンチャー！
●マイクロソフト ●Kinect センサーなどに同梱
●A・AVG ●1～2人/オンライン対応



▲さまざまなアトラクションでハイスコアを狙おう。2人プレイ時は画面分割でのプレイのほか、1つの画面で協力して乗り越える場面も。

12/9 有能なインストラクターが家に来た！
ユアシェイプ フィットネス・エボルブ
●ユービーアイソフト ●¥5,880（税込）
●ETC ●1～4人



▲ボードの上に乗ることなく、何も手に持たずにフィットネスのカリキュラムをこなせる。画面に合わせて体を動かし、全身を鍛えよう。

12/9 画面の前で思わずニヤケます
Kinect アニマルズ
●マイクロソフト ●¥5,880（税込）
●ETC ●1～4人


▲トラやヒョウなど、動物の子供たちに声や動きでアクションを覚えさせて、一緒にフシギな島を探検する。動物たちの表情がたまらない。

11/20 あの名曲をダンスでマスター！
DanceEvolution
●KONAMI ●¥5,980（税込）
●ACT ●1～2人/オンライン対応


▲画面のキャラクターの動きに合わせるだけでダンスが踊れるようになる！ パーティーを盛り上げるには欠かせないタイトルだ。

11/20 全身を使って音速を超えろ！
ソニック フリーライダーズ
●セガ ●¥6,090（税込）
●ACT ●1～2人/オンライン対応


▲体を傾けたり、地面をキックしたりしてレースを進んでいく。2人で協力して走る「タッグモード」のほか、多彩なモードを用意。

あのマイケル・ジャクソンのゲームが日本上陸

秋の東京ゲームショウ、ユービーアイソフトブースで出展されて話題になった『マイケル・ジャクソン ザ・エクスペリエンス』が日本でも発売されることが決定！ 画面内で華麗なダンスを披露し続けるマイケルに習って、自分もマイケルになりきろう！ これで日本国民が総マイケル化する日も近い!?



マイケル・ジャクソン ザ・エクスペリエンス
●ユービーアイソフト ●発売日未定 ●価格未定
●ETC ●プレイ人数未定

1/20 最大8人で過激にレース！
Kinect ジョイライド
●マイクロソフト ●¥5,880（税込）
●RCG ●1～8人/オンライン対応


▲ハンドルを持つようなしぐさで、実際に画面内の車を運転できるRCG。ジャンプ台で車が飛んだときは体をひねってトリックを決めよう。

12/16 全身を使って自由にスポーツ
DECA SPORTA FREEDOM（デカスポルタ フリーダム）
●ハドソン ●¥6,090（税込）
●SPG ●1～2人/オンライン対応


▲他ハードで好評の『DECA SPORTA』シリーズがKinectで登場！ テニスやアーチェリーなど、10種類のスポーツを楽しめる。

Kinectアニマルズ

リアルで動物好きの私ですが、この中にいる動物たちは本当に愛らしい。画面に向かってなでてると、お腹を見せて転がったりするんです。でも、やはり何もない空間をなでているのはちょっと違和感もありますが……ぬいぐるみをテレビの前に置いてそれをなでれば……!? （ライターN）

Dance Evolution

最初はちょっと恥ずかしく思いましたが、何回かやるとその気持ちはもう吹き飛びますね。あと、『ユアシェイプ フィットネス・エボルブ』をほかの人がプレイしているのを見て、あれをやりたいと心の底から思いました。（電撃ゲームス 保坂）

今までの音ゲーとはまったく違う不思議な感覚でした。これまでのは音ゲーは難易度がノーマルからハードに上がるにつれて、譜面そのものがガラリと変わるものがほとんどですが、本作はお手本となる動きそのものが初めからあって、これに判定ポイントを上乗せして増やしていく形なので、ステップアップしながらダンスを覚えられるのがいいと思います。（ライターYu）

アーケードの大型筐体で遊んでいたようなことが自宅でもできるようになったことに驚きです。今は体感系のゲームが多いみたいですが、これからアクションなども出てくると思うので展開が楽しみ。それはそうと、ダンスで腰を回す動作があったでしょう。体験会のとき、がんばっちゃおうか迷ったんだけど、腰がイッちゃうとまずいなと思って……。（攻略本編集部 中村）


◀DanceEvolutionでは、自分の姿も画面内に映し出される。例えば、コマネチをすればキャラクターと一緒にコマネチをする自分も映る（笑）。


▶DanceEvolutionが一番映えるのは、やはり女性が踊っているとき。周りで見ているほうも、なんだか幸せな気分になる瞬間だった。



キャラクターデザイン
小松崎 類
世界観やキャラクターなど、デザイン面を担当。初期設定を小高氏とともに構築した。

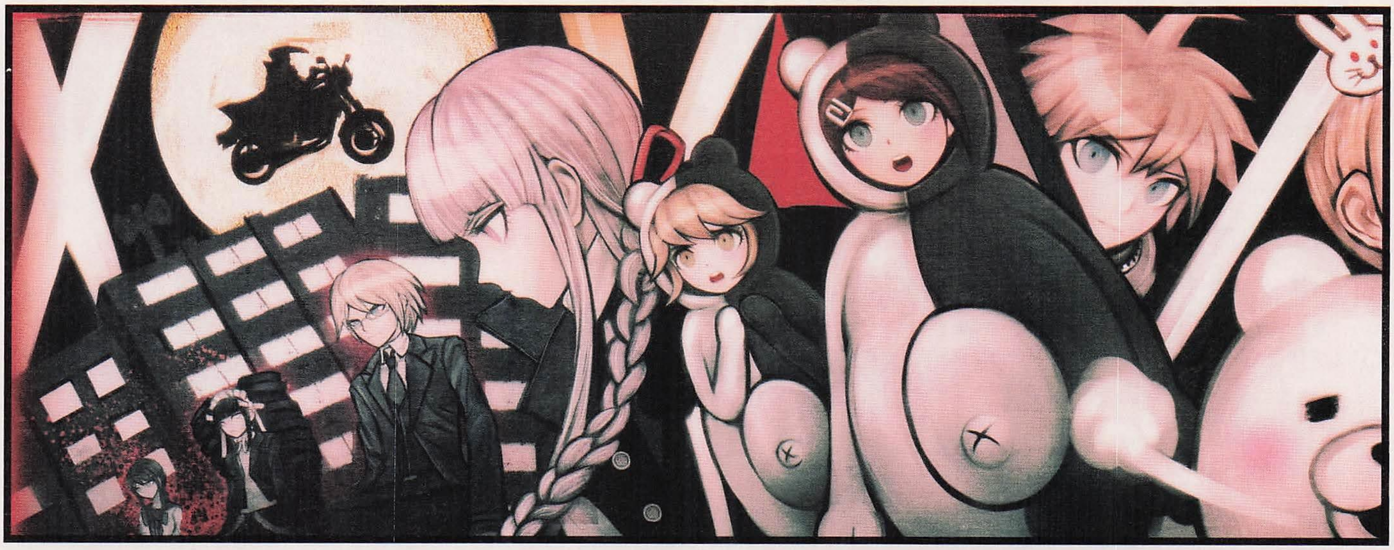
アシスタントプロデューサー
齋藤祐一郎
プロデュースアシスタントを担当。初めてオリジナル作品のプロデュースに携わる。

シナリオ
小高和剛
シナリオや世界観の設定を担当。本作の根幹となる初期の構想を作り上げた。

ダンガンロンパ
DANGANRONPA
希望の学園と絶望の高校生

謎の学園に閉じ込められた15人の高校生が、自らの生死をかけた学級裁判に臨む──。この本作の緊張感あふれる設定と奇抜なキャラクターたちはどのようにして生まれたのか？　描き下ろしイラストとともに、その真実をお届けする。

PSP	ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生
発売中（11月25日発売）	UMD版：¥5,229(税込)、DL版：¥4,200(税込)
ACT 謎解	ジャンル　ACT（ハイスピード推理アクション）
	メーカー　スパイク
	備考　プレイ人数：1人用



王道からそらすことでユーザーに驚きを与えたかった

──超高校級の生徒が殺されていくという本作の設定は、どこから生まれたのでしょうか？

小高氏（以下、敬称略）　最近の推理モノのアニメは、ゲストキャラクターが殺されて、それを探偵が捜査をするという物語のものが多いです。しかし、本作ではキャラクターを全員主役級にまで上げて、ある意味で緊張感を持たせたかったんです。

──最初の事件で死ぬキャラクターが〝あの人物〟だったのは意外でした。

小高　あれは、アルフレッド・ヒッチコック監督の某映画を観て、〝自分もこういう騙し方をしてみたい〟と思ったのがきっかけです。

──なるほど！　最初に死ぬキャラクターを含め、本作では常に王道の裏をかいてユーザーを驚かせようとする意図を感じたのですが、これは小高さんの狙いだったのでしょうか？

小松崎氏（以下、敬称略）　小高の性格がよく出ていますよね（笑）。

小高　いやいや（笑）。でも、確かにプレイヤーの気持ちを揺さぶりたいという思いがありました。王道には王道の気持ちよさがあるとは思うのですが、本作で突き詰めたのは、〝ストーリーの予想がつかない〟という部分でのおもしろさでした。そのため、セオリーはわざと外していますね。

キャラクターデザインの経験がない小松崎氏を起用した理由

──デザインしていくうえで大変だったキャラクターはいますか？

小松崎　一二三やさくらのようなイロモノ系は普段から描いていることもあり、あまり苦労しませんでした。逆に十神のような丹精な顔立ちのキャラクターを仕上げていくほうに四苦八苦しましたね。

小高　小松崎は元々アニメやゲーム分野の専攻ではないので、一味違ったデザインをしてくれるのではと思ったんです。そこからこの企画を一緒に進めたいと考えました。

齊藤氏（以下、敬称略）　最初に2人が社内で発表した本作の企画は尖りすぎた内容でした。しかし、これがおもしろい作品になるであろうということはその場の全員が感じていたので、商品として成り立つように、チーム全員で少しずつさらに尖らせたり丸くしたりしてチューニングしていったんです。

衝撃事実が判明！　初期のモノクマは人体模型だった！

──学園長を名乗るモノクマですが、この世界観の中では異質な存在ですね。

齊藤　本作はゲームが陰湿になってしまわないようにポップなデザインを多く取り入れています。モノクマもその一例ですね。

──では、モノクマは最初からかわいらしい外見だったのですか？

小松崎　いえ、最初はもっと人間の冷徹な指導官のようなイメージでした。

小高　それだとリアルすぎて怖かったので、次は理科室にある人体模型になりました。これはこれで怖いですが、今のモノクマが2色に分かれているのはその名残なんです。

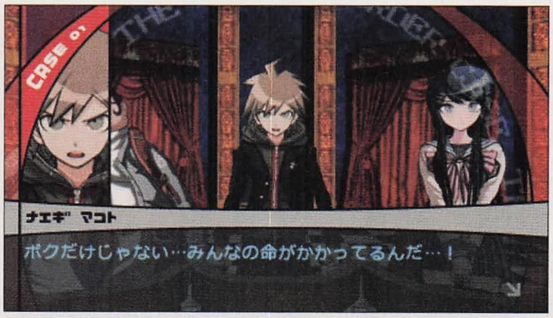
小松崎　今のモノクマが黒と白なのは、事件の〝シロ〟と〝クロ〟を表現しています。

小高　ちなみにこの形に決まったのは初期の段階でした。決まってからはほとんどデザインをいじっていませんね。

齊藤　また、企画書の初期段階から、「しゃべるモノクマストラップ」の案はすでに入っていました（笑）。

「日常パート」には本編で明かされない秘密も!?

──本編で殺された人物が今度は逆に殺害を犯すなどといった、別ストーリーの案も企画



▲体験版と製品版で最初に殺される人物が異なるのも、ユーザーを驚かせるトリックの1つ。また、雑誌でこれまでに公開された画面写真にも実はダミーが多い。

開発者から飛び出した真実の言弾（コトダマ）で本作の誕生秘話が明らかに！

小松崎氏の描き下ろしイラスト&コメントをお届け！

本作のほかの販促物にポップな印象のものが多いので、ここでは世界観の"奇妙""何か変"という部分を出そうと思いました。



「セオリーを外すことでストーリー展開の予測を難しくしました」（小高氏）



▲開発初期にデザインに決まったモノクマ。ほかのキャラクターのデザインは引っくり返ることがあっても、彼の容姿は変わらなかったらしい。

にあったのでしょうか？

小高　ルート分岐のことも考えたのですが、本作では感情を織り交ぜた殺人トリックと、その真実にたどり着いた主人公たちが何を感じて、どう進んでいくかを描きたかったので、最終的にはシナリオを1本に絞りました。

齋藤　メインシナリオ以外にも、学園生活パートのキャラクターとの好感度イベントや、モノモノシーンによるアイテム集めを楽しんでいただければと思います。特定のアイテムを渡した場合だけのイベントも用意しているなど、細かい小ネタを織り交ぜています。

小高　学園生活パートは普通に進めていてはわからないキャラクターの意外な背景も判明するのでおもしろいですよ。ただ、葉隠は会話をするたびにイヤなヤツなのがわかり、嫌いになるかもしれません（笑）。

小松崎　こんなところでも"会話をすれば仲よくなる"というゲームの王道をひっくり返しているんです（笑）。

格闘ゲームで本作最強のキャラクターを決定!?

――少し気が早い話になりますが、続編の構想はありますか？

齋藤　そこはファンのみなさんの応援しだいとなりそうですね。しかし、このスタッフの考える続編なので、みなさんが思い描く続編とはまったく違うかもしれませんよ？

小松　ジャンルごと変わる可能性もありますね。開発段階では格闘ゲームパートを入れようという案もあったので、いっそのこと続編を純粋な格闘ゲームにしてしまうというのも……。ですが、個人的にはアナログのボードゲームもいいかなと思っています（笑）。

――それはそれで楽しみです（笑）。では最後に読者に向けて一言お願いします。

小松崎　新しいものを目指して作ったので取っ付きにくい部分もあるかもしれませんが、操作に慣れれば楽しいですし、音楽や世界観も素晴らしいので、ぜひ手に取ってください。

齋藤　本作はスパイク内部で制作している作品なのですが、何度も社内で会議を行ってクオリティを高めました。そのぶん、スタッフ全員のアイディアと熱意はしっかりこもっています。体験版をプレイされたユーザーさんの意見も取り入れてパワーアップしていますし、みなさんが満足の行くものをお届けできたのではと思います。

小高　著名なクリエイターは起用していませんが、今回集まった若いメンバーだからこそ完成したオンリーワンの作品だと思っています。高校生が殺し合いをするというインパクトの強い設定ですが、決して陰湿なだけで終わらないので、ぜひプレイしてみてください。

妹と妹と妹……そして妹と妹！ 史上空前の妹フェスが開幕!!

発売が待たれる「俺の妹」のゲーム版『俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル』。その数量限定生産版に同梱されるもう1本のゲーム『“俺の”妹めいかぁEX いもうとと恋しよっ♪ぽ〜たぶる』は、なんと妹が5人に増殖するという驚愕の内容！　まるで桐乃の妄想を具現化したようなその内容を中心に、作品の見どころを紹介しよう。

俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル

ore no imouto ga konnani kawaii wake ga nai portable

PSP	俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル
2011年1月27日発売	通常版：￥6,804（税込）、数量限定生産版：￥11,004（税込）
恋愛	ジャンル　AVG
	メーカー　バンダイナムコゲームス
	備　考　プレイ人数：1人用

妹成分がまさかの5倍増し！ 数量限定生産版同梱ゲームに注目

「俺の妹」の女性たちがみんな妹に……!?　この異常事態は妹が大好きな桐乃の妄想というワケではなく、『俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル』の数量限定生産版「〝俺の〟妹と恋しよっ♪ボックス」に同梱されるもう1本のUMDソフト『〝俺の〟妹めいかぁEX いもうとと恋しよっ♪ぽ〜たぶる』でのお話。左の女の子たちが主人公の妹として同じ家に住んでいるというトンデモな設定のオリジナル作品なのだ。ここでポイントとなるのは、原作で桐乃が京介にプレイするよう勧めたギャルゲーのタイトルが、ほぼ同名の『いもうとと恋しよっ♪』であること。ということは？　いろいろと妄想が膨らんでしまうというものだが、登場するのは血のつながった妹ではなく「義妹」なので、なんら問題はないはず。……と、つい設定ばかりに目が行ってしまうが、本作はゲームとしてもかなり遊べるらしい。詳細は不明だが、スロットを回すことで妹のパラメータが変化し、本格的（？）な妹育成を楽しめるAVGだという。このスロットは妹と一緒に回すことができるのだが、一緒に回すキャラクター、ドラムの目になっている絵柄（キャラクター、「ゲーム」の文字、数値）にどんな意味があるのか気になるところだ。なお、ゲーム本編に登場する妹は当然桐乃だけだが、こちらの義妹は5人。妹の物量に限っていえば、ゲーム本編の5倍もある。妹ファンにとってはまさにマストバイといえる一品だろう。



スロットを回して妹たちを育成！

バリエーション豊かな妹たちを自分好みに育てよう。かなりやり込める内容のようだ。

▶ 通常版「ずっとこのまま♪パック」の内容

❶イラスト特製BOX／❷「俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル」伏見つかさ先生書き下ろしショートストーリー＆ゲーム設定資料集／❸PSPソフト『俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル』

▶ 数量限定生産版「“俺の”妹と恋しよっ♪ボックス」の内容

❶“俺の”妹と恋しよっ♪ボックス用描き下ろしイラスト特製BOX／❷「俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル」伏見つかさ先生書き下ろしショートストーリー＆ゲーム設定資料集／❸アニメ連動企画「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」特別編集アニメDVD／❹PSPソフト『“俺の”妹めいかぁEX いもうとと恋しよっ♪ぽ〜たぶる』（UMD）／❺ゲーム描き下ろしイラストスティックポスター（5種）／❻PSPソフト『俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル』（UMD）

※内容・仕様は予告なく一部変更になる場合がございます。また「“俺の”妹と恋しよっ♪ボックス」は数に限りがございます。



数量限定生産版同梱
PSP『“俺の”妹めいかぁEX いもうとと恋しよっ♪ぽ〜たぶる』
登場キャラクター

田村麻奈実（ゲーム本編）CV：佐藤聡美
主人公と同い年の幼なじみ・麻奈美までが義妹に！　桐乃とは正反対の温厚な性格の妹というだけでも、かなり新鮮味がありそう。

高坂桐乃（ゲーム本編）CV：竹達彩奈
複雑な設定だが、実の妹・桐乃も義妹として登場する。血のつながらない兄妹ならではのイベントにも期待できる？

黒猫（ゲーム本編）CV：花澤香菜
原作では桐乃の友人として登場する黒猫が義妹に。トレードマークのゴスロリ衣装は見られないが、「痛い」発言には期待できそう。

新垣あやせ（ゲーム本編）CV：早見沙織
桐乃の親友・あやせも義妹として登場。原作では主人公の京介はあやせがお気に入りだが、彼女がとる態度やいかに？

沙織・バジーナ（ゲーム本編）CV：生天目仁美
本来は桐乃の友人である沙織・バジーナも義妹になってしまった。兄上、拙者も妹になったのでござるよ！

妹は1人だけどかなりスゴイ ゲーム本編の気になる内容

さて、ゲーム本編にあたる『俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル』も当然ながら超充実の内容なので、ここでおさらいしておこう。本作は、原作のストーリーをベースにしつつ、さまざまな登場人物が主人公の京介に対して相談を持ちかけてくるオリジナルストーリーが展開する。オリジナルとはいえ、シナリオの監修を原作者の伏見つかさ先生が担当しているため原作ファンも安心して楽しむことができる。その一方で、ツーショット会話を楽しめる「O・I・U（俺の妹がこんなに動くわけがない）システム」も大いに期待できる要素だ。これは、ぬるぬる動く会話相手の動作からその感情の変化を探りつつ、それを考慮してツッコミを選択できる本作独自のシステム。会話相手の動作をじっくり観察すれば、心の内に秘めた意図を読み取れることもあるようだ（会話成功のために女の子を舐め回すように凝視することも可能）。当然、会話に成功したらお楽しみの胸高鳴るイベントに突入することもあるはず。こうした主な見どころのほかにも、プレイヤーを楽しませる秘密がまだまだあるようなので、続報に期待しておこう。

妹たちの相談の内容とは？ ゲームでも解決に奮闘！

本作のストーリーは、個性豊かなキャラクターとの会話を中心にして進行していく。プレイヤーは桐乃の兄である高坂京介となって、妹やその友人たちの悩みを体当たりで解決していくことになる。





ドキドキのイベントシーンを多数収録！

ビキニ姿でカメラに向かってほほ笑む、京介のマイエンジェルこと新垣あやせ。どうすればこんな状況になるのか想像がつかないが、こうした嬉しいサービスカットは大量に存在するようだ！



「妹」には目がない「俺の妹」こと

高坂桐乃

CV：竹達彩奈

ギャル系の見た目に反して脳内は超オタクの中学生ヒロイン・高坂桐乃。アニメや美少女ゲーム（特に妹モノ）に対する愛には並々ならぬものがある。

桐乃が見つめるフィギュアの正体は!?

彼女が手にしているのは作中に登場する魔法少女アニメのフィギュア。右の恍惚とした表情はホンモノだ！

やっぱ妹だよね!

WHAT'S "OREIMO"?

原作小説 新たな局面を迎える最新第7巻が発売中!

著者・伏見つかさ先生、イラスト・かんざきひろ先生による小説「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」。最新刊である7巻は、仲が悪いはずの京介と桐乃が腕を組んでいる意味深な表紙が目印！　果たして今回の桐乃の人生相談はどんな内容なのか。驚くべき展開が待つという物語は読んでのお楽しみだ。



腕を組む2人の顔にはなぜか汗が……。今回も何かひと騒動起きそうな予感!

アニメ ぬるぬる動きまくる桐乃たちをチェック!

「俺の妹」はアニメ版も好評放送中。ぬるぬると動いて喋りまくる桐乃たちの活躍は必見だ。12月22日には早くも第1話と第2話が収録されたBD＆DVDの第1巻が発売される。妹ファンならば今すぐ予約して確実にゲットし、クリスマスはかわいい妹の映像を堪能しよう！



▶放送＆配信情報

TVではTOKYO MXをはじめとした各局にて放送中。WEBではニコニコ動画や各プロバイダのバンダイチャンネルで配信されている。

『うみねこ』はミステリーそれともファンタジー？

いよいよ発売が目前に迫った、PS3版『うみねこのなく頃に ～魔女と推理の輪舞曲～（以下、うみねこ）』。本作は『ひぐらしのなく頃に』でAVG界隈に新風を巻き起こした竜騎士07氏の最新作で、すでに原作の同人版で発表済みの7つのエピソードのうち、エピソード4までを収録。台風で外界から隔絶された孤島の洋館を舞台に、魔女を自称する謎の人物による連続殺人が始まる……。そんな王道ミステリーの雰囲気を匂わせつつも、続々と登場する魔女や悪魔、次々と描写される魔法の数々など、物語は徐々にファンタジーの様相を呈してくる。果たしてこの作品はミステリーなのか、ファンタジーなのか。本作でしか味わえない独特の物語を、ぜひ読み解いていただきたい。

EPISODE 1
魔女伝説が息づく孤島と解決不可能な連続殺人

１９８６年10月４日。18歳の右代宮戦人は６年ぶりに六軒島を訪れる。目的は毎年恒例の親族会議に参加するため。久しぶりに会う親戚や使用人たちと懐かしく語らう戦人。一方、大人たちは余命短い老当主・金蔵の遺産相続問題で頭を悩ませていた。そんななか、戦人は六軒島に住む魔女・ベアトリーチェの話を聞かされる。そして発生する不可解な出来事の数々。突如現れる魔女からの手紙。目を離した隙に現れる不気味な魔方陣。何度も密室で行われる連続殺人。このすべてを実行できるのは、魔女だけだ……。





EPISODE 2
お腹の中にお菓子を詰めてハッピーハロウィン

魔女の存在を否定する戦人は、ベアトリーチェに勝負を挑み、すべての事件を人間犯人説で解き明かしてみせると宣言。メタ世界を舞台に戦人とベアトリーチェの推理バトルが始まった。しかし、戦人を嘲笑うかのように、ゲーム盤の世界ではベアトリーチェを名乗る女が堂々と姿を現し、使用人たちに賓客として迎えられていた。極めつけは腹が縦に裂かれ、体内にお菓子が詰め込まれている、人間の仕業とは思えないほど猟奇的な６人の死体……。ここまで見せられて、魔女の存在を否定するのは、もはや愚かしい。







▲本来、登場人物が途中で増えないはずの隔絶された空間で、魔女はそれを嘲笑うかのように新たなキャラクターを出現させていく。



▲小野大輔、大原さやかなど、TVアニメ版とほぼ同じキャスティングでフルボイスを実現。実力派声優陣による熱演も注目すべきところだ。

うみねこのなく頃に
魔女と推理の輪舞曲

PS3	うみねこのなく頃に ～魔女と推理の輪舞曲～
2010年12月16日発売予定	¥8,379（税込）
謎解　ジャンル	連続殺人幻想ノベル
メーカー	発売元：加賀クリエイト／開発・販売元：アルケミスト
備考	プレイ人数：1人用

ミステリー？　ファンタジー？　そんな区分は関係ない

金蔵、蔵臼、絵羽、留弗夫、楼座を中心とする右代宮家のドロドロとした遺産争い、譲治と紗音、朱志香と嘉音の純粋で美しい恋物語、楼座と真里亞の関係をはじめとする親子愛、自らを家具と定義する使用人たちの立ち振る舞いや葛藤（家政婦は見た的なテイストもあり）、運命に抗うがごとくもがく人間の生への執着、無情に死にゆく様、疑心暗鬼、死を悲しむ心、信じる心……。まだまだあります。金蔵の狂気ともいえるオカルト志向（とにかく狂人的）、縁寿を中心に描かれる12年後の世界と真里亞・縁寿の悲しみ（タイムトラベル的な要素あり）、魔女の家具として定義される煉獄の七姉妹やロノウェといった悪魔たちの性（さが）、魔女たちの狂気性、残虐性、魔女らしさ、裏切り、悲しみ……。これでもまだ語り切れないほど、ストーリーを彩るエッセンスは多種多様です。各エッセンスは４つのエピソードに的確に散りばめられていて、各エピソードで共通するのは、ストーリーのベースとなる部分。それは、黄金の魔女・ベアトリーチェに関連する儀式によって多くの人間（最大で18人）が虐殺されていく大量殺人のことを指します。舞台は台風により外界から隔離された六軒島。最初に６人、次に２人……と、殺されていく人数は固定されていますが、"殺されるキャラクターの順番"はエピソードそれぞれで異なります。ここが実はポイントで、とあるエピソードでAは最初に殺されるが、別のエピソードでは８人が死んだあともAが生き残っているなど、キャラクターたちはエピソードごとに置かれる状況が異なるわけです。これにより、大量殺人という限定された枠の中でもｉｆの状況を複数存在させることができ、さらに大量殺人というベースがあるからこそ、プレイヤーは多様化したｉｆの状況下でもシーンを想像しやすくなっています。その結果、18人という大人数（魔女側のキャラクターなどを含めると、登場人物は40人以上）のキャラクター性が、行動、心情の描写によって詳細に描かれているばかりか、それらが破綻せずに違和感なく表現され、前述した各種エッセンスも絶妙に消化されているのです。そんなわけで、ストーリーのベースは同じにもかかわらず、エピソードが似通っている、なんてことはありません。最初ということで、エピソード１では凄惨な大量殺人がスタンダードに進行し、エピソード２ではある種の不快感をともなうぐらい、とても残虐に大量殺人が描かれます。エピソード３は今までとは雰囲気が異なり、大量殺人が進行するなか、残虐性ではなく、優しさや犠牲の心を備える真の魔女の姿が明らかになっていきます。エピソード１・２とは異なり、魔女に共感すら覚えるストーリー展開。でも、ラストでは……。そんな流れを経て、（本作において）最後に位置するエピソード４で描かれるのは魔女の優さ。同時に、不幸とは何か、幸福とは何かといった

これでもまだ『うみねこ』はミステリーだと思ってるの!?



EPISODE 3
師匠と弟子の大魔法大戦勃発

事件の謎は解けないが、魔女に屈服もしない戦人。しかしその間にも魔女は魔力を徐々に回復し、その影響で悪魔の執事ロノウェ、先代ベアトリーチェのワルギリアが姿を現す。ワルギリアはベアトリーチェの悪行を止めるため、魔法バトルで彼女を懲らしめようとするが……。さらには親族の1人、右代宮絵羽が金蔵の隠し黄金を発見し、ベアトリーチェの名を襲名。黄金を独り占めするため、魔法を使って邪魔な親族たちを殺害し始める。現実の眼に映る数々の魔法を、誰が否定できるというのか……。





EPISODE 4
召喚師・金蔵と魔法による大虐殺開始





魔女に抗い続ける戦人の前に、1人の少女が姿を現す。その正体は、惨劇の日に六軒島へ行かなかった妹の縁寿が成長した姿だった。2人は協力して魔女のゲームを打ち破ろうとするが……。一方、12年後の世界の縁寿も六軒島で何があったのかを調べるため、事件の関係者たちに話を聞いてまわっていた。そして始まる第4のゲームでは、老当主・金蔵が多数の悪魔を召喚。食堂へ呼び出した親族13人のうち6人を殺害し、5人を地下牢へ閉じ込めるという暴挙に出ていた。これはもう、人の手によるものとは……。

「犯人は魔女」

主人公の戦人と敵対する魔女・ベアトリーチェ。彼女は「事件の犯人は魔女」と主張する。そこで今回は、各エピソードをあえて「犯人は魔女」という観点で語ってみた。それが真実なのかは、自分の目と頭脳で確かめてほしい。

真相を解き明かすカギが見え隠れする「メタ世界」

主人公の戦人とベアトリーチェは、主に「メタ世界」で事件について議論を行う。メタ世界とは、六軒島で起こる出来事を俯瞰的に見る、いわばプレイヤーとしての戦人の世界で、ここで何度も自分や親族たちが殺される場面を見せつけられる。なぜ同じ人物たちが同じ場所に集まっているのに、毎回異なる事件に発展するのか。それも大きな謎である。すべての謎を解き明かしたとき、戦人はこの世界から抜け出せるのだろうか？



▶魔女との議論におけるルール「真実の赤」。赤い文字で宣言された言葉は、絶対の真実らしいが……。

人間の心のあり方を問うテーマが展開していきます。こうして順にエピソードを進めていくと、各キャラクターの過去や背景、心理、変化などがパズルのピースをはめるがごとく明らかになっていき、今までのストーリーにおけるキャラクターの各種行動を、感覚的に納得できるようにもなります。

私は本作の全エピソードをクリアし、「？？？」や「Tea Party」といった要素もすべて堪能しました。プレイ時間はゆうに50時間を超えています。大量殺人を人間が起こしたものと想定し、ミステリーとして謎の解明に挑むもよし、魔女と魔法が存在するファンタジーものとして理解するもよしと、楽しみ方・感じ方は人それぞれでしょう。でも、ミステリーだとかファンタジーだとか、そういった区分は私にとってなんら関係ありません。起伏に富んだストーリーと奥深いキャラクター性が本作の最大の魅力であり、そこをスムーズに楽しめて充足感も味わえることから「丁寧に作られた、いい意味で普通におもしろいビジュアルノベル」。これが、私の本作に対する総論です。（野村）

『ぎゃる☆がん』ヒロイン役&主題歌を歌う

4人の声優ユニット「ZQN☆（ズキュ～ン）」に大接近

総勢70人のギャルをメロメロに!? モテ系3D・眼（ガン）シューティング!!

見習い天使・ぱたこがうっかり連射したキューピットの矢に当たり、1日限定のモテモテ男になった主人公・テンゾウ。次々と言い寄ってくる66人の女の子たちを眼力でなぎ払い、意中のヒロインとの恋愛成就を目指す！　……という、まさに前代未聞な異色の3Dシューティングが登場。途中に恋愛ADVパートが入ったり、女の子をきわどい角度から狙い撃てたりと、いろいろな意味で3Dシューティングの常識を打ち破った本作。今回は、ヒロイン役の声優であり、主題歌の歌い手としてユニットを結成した「ZQN☆（ズキュ～ン）」の4人に直撃インタビュー！　各ヒロインとそれを演じる彼女たちの魅力に迫ります!!

――演じたヒロインについて教えてください。

寺本來可さん（以下、寺本）　かなめちゃんはテンゾウくんの幼なじみで、いつもテンゾウくんのことを見ていて、いつもテンゾウくんのことを心配している、お姉さんのような人ですね。オーディションのときは普通のセリフばかりだったので、普通の恋愛ゲームかと思っていたんですが、実際に台本をもらって読んでみると、ちょっとHなセリフが満載でびっくりしました（笑）。

内村史子さん（以下、内村）　晶は男勝りな印象が強いんですが、芯の部分では乙女なんですよ。実は、恥ずかしいっていう思いからツンツンしちゃうっていう、とても女の子らしい、かわいい子だなと思いました。

内田真礼さん（以下、内田）　薫子は、みんなが通っている高校を運営している桜咲財閥のお嬢様で、お金持ちで何でもできる、パーフェクトな感じの女の子です。最初にイラストを見たときから、薫子はかわいいなって思ってました。実際演じてみてもかわいくて、すごく気に入ってます。

山本希望さん（以下、山本）　葵ちゃんは見た目はロリっ子ですが、いつもギターを持ち歩くロック魂を持った少女です。テンゾウのことをあまり先輩とは思ってない、なめてる感じの後輩です。ゲーム内でライブのシーンがあるので、オーディションの時点で歌があったのが印象的でした。でもどんなゲームなのかはサッパリわかってなかったです（笑）。

――演じるときに、注意した点は？

寺本　あまり役を作り込まないで、自然な感じでと指示をいただいたので、できるだけ普段の感じを出せるよう気をつけました。私が普段、かなめちゃんみたいにお姉さんではないのでちょっと苦労しましたね。あと、フェロモンショットを撃たれたときの声は、すごく恥ずかしかったです。

内村　最初、晶って男の子っぽい子かなと思って演じていたんですけど、実は根は乙女なんで、もっとかわいくしてくださいと言われまして。そこから、晶の女の子らしい部分を意識して演じるようになりました。彼女は普段は強気でガッといくタイプなので、フェロモンショットでのギャップは、やはり恥ずかしかったですね。

内田　薫子はお嬢様だけに口調も丁寧なのですが、ただ丁寧なだけではない、品のよさを出していくところに気をつけました。自分がお嬢様ではないので、彼女に近づくのに苦労しましたね（笑）。↖

思いました。でも私の周りの友人で存在を知っている人はまだ少ないですね。これからどんどん布教していきたいと思います（笑）。

内田　うちも家族で応援してくれているんですが、実の弟が私のキャラじゃなくて來可ちゃんのキャラがいいって言うんですよ（笑）。それが姉的にちょっと悔しいと思いつつ、薫子も応援してねっていう気持ちです。

山本　公式HPができたから見てねって母にメールしたら、返信が一言「（笑）」で帰ってきました（笑）。これどういうことって聞いたら、「お父さんにやらせる」って返ってきて。うちの父が娘の演じてるキャラを撃つ姿を想像してしまって、なんともいえない気分になりました（笑）。ほかにも兄弟からは、雑誌とかに載るごとに「あの服はないよ」とかいろいろとダメ出ししてくれてます。

――主題歌のレコーディングの感想は？

寺本　レコーディングは、まだ4人が集まる前だったんですよ。2人で一緒に歌うパートが多いので、みんな難しかったと思うんですが、私は一番最初に録ったので、何も考えず歌ってしまいました（笑）。

内村　私は來可ちゃんと同じパートだったんですけど、合わせるのがものすごく大変でした。拍だったり、歌い方だったりを相手に寄せていかなきゃならない作業がすごく難しくて。でも、やったことない経験だったので楽しかったですね。

内田　かわいい曲なのですごくテンションを上げて歌ってました。完成後に聴いて、すごくわくわくしました。

山本　私は真礼ちゃんとのパートだったんですけど、相手の歌に合わせて歌うのがすごく大変でした。そのときまだ顔も見たことなかったのですが、収録でずっと声を聞いていたのですごく仲よくなった気がして（笑）。その後始めて会った時は、自然に抱き合う仲になってました（笑）。

――読者に向けて一言ずつお願いします。

寺本　発売日が近づいてきてますが、イベントなどで「何をやらかすんだ!?」みたいな期待と話題をこれからもふりまいていくので、ぜひ、楽しみに待っていてください。その期待は、絶対に裏切らないと思います。

内村　発売までの間にも、12月15日にはサントラCDの先行販売もあり、それに向けて私たちもいろいろと準備をしているので、発売日だけでなく、それまでの工程も楽しみにしていただければと思います。

内田　色んなメディアさんでプロモーション





多彩なアクションイベント!!

◀SDシューティングに恋愛の要素を導入!!　プールでの特訓やライブの盛り上げなど、ヒロインに合わせて特殊なアクションイベントも発生!!

ドキドキモードで集中攻撃!!

▶ドキドキモードに突入すると、1人の女の子に集中し、いろんな角度から狙い撃つことができる。女の子のドキドキを高めて昇天させよう！



キミが本当に恋をしたい女の子は――



兎野　葵
テンゾウの後輩。夢をかなえるためなら努力を惜しまない、純粋で一途な魂を持つロック少女。

桜咲　薫子
桜咲財閥の一人娘で、テンゾウの先輩。プライドが高くワガママだが、校内での人気は高い。

火吹　晶
正義感の強い女の子。ガサツで口も悪く、男勝りな感じだが、意外に乙女な一面もちらほら。

野々宮　かなめ
テンゾウの幼なじみ。家は神社で、巫女として家業を手伝う。お化けには強いが恋愛には弱い。



山本　葵ちゃんはロック少女っぽくって言われたのですが、それが最初ピンとこなくて苦労しました。そこで、男の子を演じるくらいの気持ちでやらせていただいた結果、見た目かわいい、中身カッコいいという、ギャップを持った女の子になったと思います。

――役が決まったときの周囲の反応は?

寺本　両親は、不思議そうに「おもしろいの?」って聞いてきましたね。TGSに行った友人からは、「楽しそう」って好評でしたよ。

内村　両親に公式HPを教えたら、毎日チェックしてくれてて、決まってよかったなってしていただき、みんなで盛り上げていくので、その盛り上がりに皆さんもついてきてください!　予約特典もたくさんあるので、いろんなお店を見て、これかなというのを見つけたら、ぜひ予約していただけたら嬉しいです。

山本　とても女の子がかわいくて、しかも70人もいるので、絶対に好みの女の子が1人はいると思うんです!　願わくば葵ちゃんであってほしいと思いつつ、その女の子目当てに、買ってください（笑）。あと、冬コミでのグッズ販売も企画しています。イベントも盛りだくさんなので、応援よろしくお願いします。

Cast Profile

寺本 來可（てらもと ゆきか）（写真中央）
野々宮 かなめ役
- 誕生日:2月16日
- 血液型:A型
- 出身地:静岡県
- 趣味特技:フルート、バスケットボール
- 資格:華道（池坊初伝）

内村 史子（うちむら ふみこ）（写真右）
火吹 晶役
- 誕生日:12月16日
- 血液型:B型
- 出身地:鹿児島県
- 趣味特技:歌、作詞、イラスト、ゲーム・他
- 資格:普通自動車、漢検準2級・他

内田 真礼（うちだ まあや）（写真左）
桜咲 薫子役
- 誕生日:12月27日
- 血液型:A型
- 出身地:東京都
- 趣味特技:食べ歩き、タオル集め
- 資格:英検3級

山本 希望（やまもと のぞみ）（写真左前）
兎野 葵役
- 誕生日:8月9日
- 血液型:O型
- 出身地:青森県
- 趣味特技:料理、カラオケ、ショッピング・他
- 資格:珠算1級、電卓1級、簿記2級・他

ぎゃる☆がん GALGUN

Xbox360　ぎゃる☆がん
2011年1月27日発売　¥7,140（税込）
恋愛
ジャンル　STG（3D・眼シューティング）
メーカー　アルケミスト／開発元：インティ・クリエイツ
備考　プレイ人数：1人用

幻想世界に反響(こだま)する50の言霊(ことだま)

〈世界観〉

壱 【人間界（にんげんかい）】主人公たちが暮らしている現実世界。最近は凶悪事件が増加の一途をたどっている。

弐 【妖界（ようかい）】現実世界とは異なる世界。そこには妖と呼ばれる異形のモノが住んでいる。現在は、人間界と妖界を行き来することはできないが、かつて人間界が自然と近しかったころには、多くの妖が2つの世界を自在に行き交っていたという。

参 【妖（あやかし）】妖界に住むといわれている異形のモノ。かつては人間界にも自由に入り込んでいたが、現在は双方の世界をつなぐ扉は閉ざされている。しかし、一部の妖は人間界に侵入し、事件を引き起こしている。

四 【付喪神（つくもがみ）】現実世界に広く存在する、古くなった物に憑いて人間界と人々を護るモノ。人間界のモノではなく、人に危害を加える妖と表裏一体の存在でもある。

伍 【能力者（のうりょくしゃ）】人間でありながら、その存在を超える不可思議な力を発現させた者。付喪神は実体化していても普通の人間には見えないが、能力者であればその姿を見ることができるという。

六 【妖がらみの事件】この世界では、妖によって日々さまざまな事件や事故が発生している。しかし、当然のことながら普通の人間に妖を認識することはできないので、それらは一般的な事件や事故として処理されている。

七 【妖対策室（あやかしたいさくしつ）】妖を認識することができる能力者たちの集まりのこと。彼らが秘密裏に妖と戦うことで、日々の平穏はかろうじて守られている。しかし、その存在や組織の内情は極秘であり、その情報が外部に漏れることはまずない。

八 【修藝館高校（しゅうげいかんこうこう）】主人公たちが通う全寮制の高校。江戸時代に芸能伝承の拠点として作られた芸小屋が起源で、「特進科」「芸能科」「スポーツ科」の3つの学科がある。主人公は芸能科に所属。

九 【やる気重視】入学試験に実技試験がないという「やる気重視」かつ「自由」な校風。だが、校内および寮内での携帯電話は使用禁止というお堅い校則も設けられている。

拾 【言霊（ことだま）（1）】霊的な力が宿った言葉。古来より日本では、言葉に霊的な力が宿るとされてきた。声に出した言葉は、現実に何かしらの影響を与えると伝えられており、いいことを言えばいいことが、悪いことを言えば悪いことが起こるとされていた。

〈キャラクター〉

拾壱 【石神優斗（いしがみゆうと）】本作の主人公。人並みの正義感は持っているものの、それを前面に出すことはない。その自信のなさが温厚な雰囲気を醸し出すのか、学校では男女ともに人気が高い。ある日「暴走」したクラスメイトに窓から突き落とされたことをきっかけに、妖が見えるという能力を発現させる。



拾弐 【クタベ】主人公のパートナー的存在となる付喪神。普段は主人公の携帯電話の中に入っており、その声は主人公以外の人間には聞こえない。（CV：加藤英美里）



拾参 【安倍彩香（あべあやか）】修藝館高校で芸能科の担任を務めている女王様気質の女教師。実は妖対策室のメンバーで、主人公を妖対策室に引き込む人物。（CV：小林ゆう）



拾四 【皆見遥香（みなみはるか）】ケガのために泣く泣く新体操をあきらめ、スポーツ科から芸能科に転科した女生徒。マジメすぎる性格で、ひとつのことに集中すると周囲が見えずに暴走してしまうことも。（CV：堀江由衣）



拾伍 【伊狩恵美奈（いかりえみな）】勉強や芸事などなんでもそつなくこなす優等生だが自己主張は苦手。なぜか主人公にはキツく当たることがしばしば。（CV：釘宮理恵）



拾六 【倉科珠希（くらしなたまき）】修藝館高校の新入生。三味線の腕はプロ級で、いつも三味線を大事に持っている。主人公にほのかな憧れを抱いている。（CV：田村ゆかり）



拾七 【伊東博嗣（いとうひろし）】主人公とは小・中学校と一緒に過ごしてきた親友。スポーツ万能で、特に剣道が得意。不良やチャラい男を嫌っているようだ。（CV：中村悠一）



拾八 【古森賢児（こもりけんじ）】主人公に実のない話を振ってくる悪友。不良を気取ってはいるものの、実は軟派で噂話と女の子にしか興味がない口先番長。（CV：下野紘）



拾九 【成瀬茜（なるせあかね）】成績優秀で全国模試でも上位常連の優等生。あまりに優秀なため出席を免除されている。その姿を見た者が少ない謎めいた存在。（CV：竹達彩奈）



弐拾 【香山怜央（かやまれお）】芸能科所属で、人形が大好きな女の子。人見知りは激しいが、いつか自分を受け入れてくれる男性が現れると信じているらしい。（CV：悠木碧）



弐拾壱 【藤間しのぶ（ふじましのぶ）】世間知らずの天然お嬢様。そのオーラの違いゆえに、教師から一目置かれている。（CV：井上麻里奈）



弐拾弐 【遠野朔美（とおのさくみ）】抜群のプロポーションを持つ水泳部の生徒。サバサバした性格で人気も高く、彼女の試合には多くの生徒が応援に駆けつける。（CV：佐藤利奈）



弐拾参 【竜岡勇一（たつおかゆういち）】カンフースターに憧れる、我が道一直線のまっすぐな性格の男子生徒。（CV：杉田智和）



弐拾四 【富樫薫（とがしかおる）】歌舞伎役者である父親の意向によって芸能科に入学させられた、気弱な性格の少年。（CV：代永翼）



弐拾伍 【那岐千尋（なぎちひろ）】芸能科に通ういかにも今風な女子高生。何事も超テキトーで身が入らないらしい。（CV：喜多村英梨）



弐拾六 【七尾耀子（なおようこ）】花が大好きなたった1人の華道部員。花に話しかける姿がしばしば目撃されており、周囲からは気味悪がられている。（CV：能登麻美子）



弐拾七 【長谷部美那子（はせべみなこ）】主人公が暮らす学生寮に住み込みで働いている若い寮母。男子に人気。（CV：小清水亜美）



弐拾八 【紫藤弓香（しどうゆみか）】校内の事情に明るく、いつもハイテンションな女生徒。語尾は「なのですっ!」。（CV：三森すずこ）



弐拾九 【ディニー・ウィリアムズ】イギリスからやってきた金髪碧眼の交換留学生。ナルシストで口数が少ない。（CV：櫻井孝宏）



参拾 【奥原佳人（おくはらよしと）】巧みな話術で生徒の悩みを解決する保険室の養護教諭。若々しい容姿をしている。（CV：平川大輔）



参拾壱 【白沢行輝（しらさわゆきてる）】熱血指導の教育実習生。どうも主人公に対して特別な関心を持っているようだ。（CV：遊佐浩二）



〈システム〉

参拾弐 【アドベンチャーパート】校内を探索することで物語が進展するパートのこと。

参拾参 【情報収集】生徒や教師との会話が、事件の真相へ近づくカギ。選択肢も出現する。

参拾四 【携帯電話】妖対策室のメンバーは、さまざまなツールが詰まった、携帯電話型のガジェットを持っている。

参拾伍 【バトルパート】ある事件の原因となっている妖を討伐するパートのこと。

参拾六 【コマンドバトル】本作の戦闘はオーソドックスなコマンド選択式で展開する。

参拾七 【憑代（よりしろ）】校内にある古い道具に付喪神が宿ったもの。戦闘で行使可能。

参拾八 【言霊（2）】生徒や教師との会話で入手できる「言葉」のこと。ゲームシステム的には、付喪神の強化に欠かせない要素。

参拾九 【召喚（しょうかん）】「憑代」に「言霊」を添付することにより、携帯電話から付喪神を呼び出すことができる。

四拾 【攻撃】戦闘コマンドのひとつ。付喪神に命じて妖を攻撃させるコマンド。

四拾壱 【溜め（ため）】戦闘コマンドのひとつ。次の攻撃のために力を溜めるコマンド。

四拾弐 【特技】戦闘コマンドのひとつ。「言霊」の力を利用した多彩な行動を行える。

四拾参 【質より量】ユニークなネーミングの言霊のひとつ。連続で攻撃できる。

四拾四 【うわさ取引システム】会話で手に入れた「うわさ」を養護教諭の奥原と取引するシステム。「うわさ」のランクによって、新たなうわさや言霊を入手することができる。

四拾伍 【バイノーラル】本作で使われている立体音響による録音法。音に臨場感がある。

〈その他〉

四拾六 【フカヒレ】本作のイラストレーター。女の子を描いているときが幸せだとか。

四拾七 【予約特典】本作を予約すると「つくものがたり」スペシャルDVDをゲットできる。オリジナルドラマやサウンドトラックなどが収録された豪華な内容となっている。

四拾八 【コミック】ゲームの発売に先駆け、電撃㋮王にて『つくものがたり』のコミカライズが始動。コミック版では、ゲームが始まる前のストーリーが描かれている。

四拾九 【ラジオ】WEBラジオ「響 - HiBiKi Radio Station」で「つくものがたり～あやかし放送局～」が放送中。（http://hibiki-radio.jp/）



つくものがたり
TSUKUMONOGATARI

That is unacceptable now. You've known the secret.
There is a story of a boy who can see AYAKASHI, not visible to the human eye.

PSP	つくものがたり
2011年1月27日発売	¥6,090（税込）
ジャンル	AVG
メーカー	販売元：フリュー／開発元：キラウェア
備考	プレイ人数：1人用

冒険 恋愛

50のキーワードから その不可思議な世界観に迫る

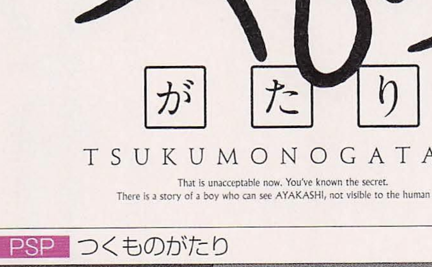
現代の高校を舞台に、特殊な力を持った学生と妖（あやかし）との戦いを描く期待のジュヴナイル作品『つくものがたり』。そんな本作の魅力を、50のキーワード&開発スタッフのコメントで掘り下げていく！



▲妖や付喪神といった和のテイストと、現代の学園ドラマが融合。本作ならではの不思議なストーリーが展開する。

伍拾 キラウェア 開発スタッフコメント

本作は携帯電話というアイテムを使用し、物や道具を撮影することで憑代を収集、それに憑いている付喪神を召喚することをコンセプトとしてスタートしました。なぜ携帯電話と付喪神なのか？ それは現代社会において携帯電話ほど、人々が必要としているアイテムはほかになく、ならば付喪神が宿ってもおかしくないのではという発想からでした。そこからは携帯電話に憑いているカメラ機能で憑代を収集することが決まり、ならば憑代になるような古いものがあっても違和感なく、ユーザーさんが体験していてリアリティのある舞台はどこかと考え、それは学校であろうと。学校・特殊能力・伝奇とくればジュヴナイル！ といった具合にトントン拍子に決まりました。ただ、写真を撮ることで付喪神を召喚できる便利なアイテムにも、何か制限を設定してゲーム性を高めたいと思い、舞台となる「修藝館高校」には携帯電話の使用を禁ずるという校則を設けました。召喚される付喪神と敵（妖）とのバトルは、憑代と言霊の組み合わせが重要となる戦略性の高いものとして制作したつもりです。魅力的なデザインの付喪神もたくさん登場するので、ぜひすべての付喪神を召喚してほしいです。


▲個々で気ままに動いていた妖が、組織だって活動を始めるという不穏な展開から始まる物語。続報に期待してほしい！

 キャラクターデザイン：フカヒレ　妖／付喪神デザイン：阿引千年

STAFF INTERVIEW

エオルゼアはこう変わる!!

～開発チームのキーマン2人が語る『FFXIV』のこれから～

全世界のMMORPGファンの期待と注目を浴びる『FFXIV』。そのファンの声にこれからどう応えていくべきか、開発チームの重鎮2人が現状とこれからを語る。





PRODUCER TANAKA HIROMICHI

田中弘道氏

(株)スクウェアの黎明期から、数々のゲームに携わる。『FFXI』のプロデューサーを経て、『FFXIV』の統括も担当している。



DIRECTOR KOUMOTO NOBUAKI

河本信昭氏

『FFXI』では2代目ディレクターを担当。『ジラートの幻影』、『プロマシアの呪縛』のディレクターを務めた。



FINAL FANTASY XIV ONLINE

ファイナルファンタジーXIV

PS3 PC	ファイナルファンタジーXIV
発売中(9月30日発売)※	オープン価格+30日¥1,344(税込)※
冒険 ジャンル	RPG(MMORPG)
育成 メーカー	スクウェア・エニックス
協力 備考	オンライン専用

※Windows版は発売中。PS3版は2011年3月上旬発売予定で、価格は未定。

ユーザーインタフェース(UI)の改善が何よりの最優先事項!!

——今回は、11月下旬以降の大規模バージョンアップについて、ユーザーから寄せられている要望を中心にお話をお聞きしようと思います。まず、今後の全体的な方向性ですが。

河本氏(以下、敬称略)：今後の方向性については、まず何より、ユーザーのみなさんが現状で不満に思っている部分を1つずつ改善していくことが第一だと思っています。特に11月下旬・12月中旬のバージョンアップでは、UIの大幅な修正に加え、細かい部分……『FFXI』のようにキーボードを打ったらすぐチャットモードに移行するとか、現在のチャットモードを視認しつつ、すぐに変更できるといった、〝UIの基本中の基本〟をもう一度見直していきます。

田中氏(以下、敬称略)：ほかには装備とステータスの表示を分けたりと、とにかく操作性をよくすることが第一ですね。UIに関しては、11月・12月ではもちろん、その後のバージョンアップでも全面的な改修を予定しています。

河本：大きなものの1つとしては、マウスオペレーションですね。日本の方もそうですが、特にPC版のMMORPGに慣れている海外のユーザーの方には、どちらかというパッドに特化した現在の操作システムは満足いただけませんでした。

田中：『FFXI』のときはPS2版が先行していたため、パッドによる操作がベースにあり、キーボードでそれと互換性をとるという形でした。でも、今回はPC版が先行ですので、マウスだけで操作ができないという点が非常にクローズアップされてしまいました。本来であれば、これらの文法の異なるデバイスそれぞれに独立したインタフェースが必要なのですが、残念ながら現状はそこまで手が回っておらず、『FFXI』と同様、両者に互換性を持たせる作りになっています。これについては早急に、現状とは別のマウス専用のコントロールを追加する方向で検討しています。

河本：もちろんパッドでも「あの操作ができない」という部分を1つ1つクリアして、より使いやすくしていきます。また、システム面でもう1つ大きな改善といえば、マーケットですね。「このアイテムはこのストリートで売ると安く売れますよ」というエリア分けをさせていただいたことで、以前よりは使いやすくなったとはいえ、まだまだみなさんのご要望には応えられていません。現状、年内の実装を大目標としては、〝マーケット内外でのリテイナー販売アイテムの検索〟があります。また、買い手側が探しているアイテムを設定すると、それを売っているリテイナーにアイコンがつき、優先的に表示されるという機能を考えています。

——負荷的な部分として、リテイナーやNPCとのやりとり時に、処理が重いなと感じます。頻繁に修理や交換を行う場合、やはり不便に感じているユーザーは多いようです。

河本：複数の理由があるのですが、まず通信負荷の部分に関しては、βテストの段階で完全に取り去ることができませんでした。現在は、データのやりとりの部分で見直しをして、だいぶ落ち着いてきてはいるのですが……。今後も継続的に改善していきたいと思っています。

田中：サーバーの負荷に関しては、今回のバージョンアップで処理分散のためにエリアを細かく分割することで対応していきます。見かけ上はこれまでと変わりませんが、町などが複数のエリアサーバーで構成されるようになります。

河本：ほかの原因として、UI自体の負荷の高さもあるのですが、こちらも11月下旬のバージョンアップで全体的な高速化を図ります。部分的にというわけではなく、体感できるレベルで全体的にかなり軽くなっているはずです。

ノートリアスモンスター(NM)投入で冒険者たちの目的意識を喚起する!

——12月のバージョンアップの目玉としては、やはりNMの追加だと思うのですが、その意図や、NMと戦うことのメリットなど、主に魅力となる部分はどんなところでしょうか?

河本：NM実装の一番大きな理由は、冒険者に対して目標を設けるということです。NMはいくつかのタイプを投入していきたいと考えていて、その1つがフィールドに配置される〝冒険者の脅威〟となるNMです。見かけたら「おぉっ!」と思っていただけるようなものですね。『FFXI』のユーザーの方には〝巨大羊〟といえばわかりやすいかもしれません。腕試しに挑んでみたい、逆に怖いから避けて通ろうと思わせるような、世界観の一部となる巨大モンスターを用意します。もう1つはファクションリーヴと絡めたものです。連続して受けられるリーヴの最後に、目標となるNMがいるような形にしていきたいですね。

——やはりNMとの戦闘に勝つと、強力な武器などのアイテムが手に入ったりするのでしょうか?

河本：戦利品として、なんらかのレアリティのあるアイテムは用意しますが、まだ検討中です。あまりにも強力な装備品を出しすぎて、クラフターの方の製作意欲をなくすようなことは避けたいです。とはいえ、弱い装備品ではNMに挑戦する意味もなくなりますので、そのあたりのバランスを意識して戦利品を用意するつもりです。例えば、製作の素材や装備品の場合には、ほかのアイテムと掛け合わせることでより強力な物になる……といった方向性で実装していく予定です。

——フィールドの脅威としてのNMと、コンテンツとしてのNMの違い、住み分けなどはどんな感じになりますか?

河本：アイテムを目指している方は確実にコンテンツのNMをやったほうが早いですね。ファクションリーヴを受けるときにポイントが必要なため、延々と繰り返すことはできませんが、パーティを組んでのNM討伐などはメンバーの1人がリーヴを受けていれば挑戦できますので、そこはぜひ、みなさんで協力してください。フィールドのNMは、やはり冒険者としての名誉、欲求のために倒していただくのもアリだと思います。先日、公式サイト「The Lodestone」でプレイヤーのヒストリーが参照できるようになりましたが、そこでNM討伐の記録なども残せたら、と思っています。

——ヒストリーによるプレイヤー検索機能は、ユーザーの方々にどういう風に使ってほしいとお考えですか?

河本：一番大きいのは、コミュニケーションツールとしてですね。自分やほかの人のページを見ることによって、「あの人はあそこまでいったんだ」ということを話題にしていただければいいな、と。この先としては、ただの履歴だけではなく、ランキングであったり、先ほども例に挙げたNMを誰が一番早く倒したかなどにつなげていきたいです。

田中：これから作られる「カンパニー」用のコミュニケーションツールとしても使えるようにする予定です。また、リンクシェル用の掲示板も年内には実装できると思います。最終的には、ここからリテイナーやマーケットへのアクセスを可能にして、ゲーム外からゲーム内へのアプローチができるツールとしての機能を持たせることを目標としています。

河本：そこに至るまでは、まだまだ解決していかなければならないことが山積みですが、『FFXI』でも競売所を外から使ってみたいという要望は多かったですし、そのあたりに目標を定めて、アプローチを続けていきたいと思います。

——ごく一部の意見ではありますが、やはり問答無用でヒストリーが公開されてしまうことに抵抗を感じているというユーザーの方の声も聞こえてきます。

河本：はい。運営側との話し合いのなかで、やはりそういう意見が出るだろうということは予想していました。では、な

ぜ公開に踏み切ったかというと、隠すプレイヤーが出てしまうと、先ほどのランキングなどを作っても、意味のない1位になってしまうんです。それは非常にもったいない。また、日本と海外のプレイヤーの感覚の違いもあり、海外のユーザーは、こういったものが好みのようで、評判はいいんですね。
——とはいえ、言葉は悪いですがストーキング的なことも匿名でリスクなくできてしまう。ごくごく少数とは思いますが、マイナス方面に活用される可能性もありますよね。
河本：はい。ネガティブに考えると現在のフレンド登録システムもそうですし、そこは真摯に受け止めて、実際に被害が出る前に運営と話し合いながら対応していきます。現在考えているのは、どこかに到達した、何かを制覇した記録の公開はそのままに、時刻は他人から見られないようにしようかと。実際にクレームとしてはほとんど来ていませんが、自分の行動がバレるのがイヤというよりも、「○○さんが、昼間から遊んでいるけど大丈夫なのか」と、他人の心配をされる方のほうが多かったですね（笑）。
——反面、ゲーム内ではサーチ機能などがなく、リンクシェルのメンバーでもどこにいるかわからなかったりしますが、これは意図的に隠してるのでしょうか？
河本：隠すことをポリシーにしているわけではありませんが、その場でパーティを組んでもらうことを優先した作りになっているのは確かです。エーテライト前で声をかければすぐに集まるようにといった具合です。それでも、別の形で人を集めたいという需要はあると思いますので、年内とはいきませんが、『FFXI』のようなサーチ機能も予定しています。

クラスの先鋭化でパーティプレイにより深みを持たせていきたい

——世界は非常に広いのですが、いざ歩いてみると緊張感が若干薄い気がします。それはきっと街道が安全すぎるから、そこを行き来しているだけで世界を制覇した気になってしまっているのかな、と思うのですが。
田中：街道には、何もないですからね（苦笑）。正直、ギャザラーを少し優遇しすぎたかな、というところはあります。あとは処理の負荷の面でモンスター数を増やすことができなかったところも。こちらは、先ほど挙げたエリア分割によって出現量を1.5倍程度まで増やせます。もちろん、これらが全部アクティブになるかというと、それはそれでギャザラーやクラフターの方々が大変なことになってしまうので……。
——初期の『FFXI』を経験した私たち的には、それもアリかなと思うのですが（笑）。ところで、クラスといえば、戦闘系と生産系の住み分けはうまくいっている気がしますが、各クラスへのプレイヤーのこだわりは希薄に感じられます。
河本：ソロを中心にプレイしている方だと、たしかにそう感じてしまうかもしれません。その時々で自分に有利なもの有利なものへとクラスを変えたり、特にランク20くらいになれば、アクションの組み合わせでどのクラスでも汎用性の高い立ち回りが可能になりますから。ただ、パーティプレイとなると、やはり誰が盾役をやって、誰が回復役でという分担が重要になってきます。ランクの低いうちは総力戦でなんとかなりますが、それこそNMとの戦闘は、そういったパーティ戦術の確立にひと役かってくれるはずです。
田中：実は、想定よりプレイヤーがランク20に到達する速度が遅かったんですね。アクションが充実してクラスクエストが発生するランク20くらいが序盤と考えていたのですが……。
河本：ランク10くらいで、別のクラスを上げ始めるプレイヤーが多かったですね。まず、レベル20くらいまで突き抜けてほしい、というのが開発側の意向としてはあったのですが。
——ランク10くらいから急激に必要修錬値が多くなりますしね。また、自由度の高いアーマリーシステムがあるからこそ、逆にこだわりが薄くなっているのかなと。
河本：そうですね。そのあたりの問題は、開発側も感じておりまして、まずランク11～20までの必要修錬値を緩和していきます。クラスのほうも、差がまだまだ感じられないという状況なので、ここは各クラスをもっと先鋭化していくべきだと考えています。
田中：現状、アクションに対して大きな制限がないため、このままだと最終的にどのクラスで戦っても、役割が同じになってしまう可能性があります。なので、メインのクラスで使ったほうがより活躍できるような形にはしたいと。
河本：ソロのときはいろいろなアクションを組み合わせて汎用性を高く、パーティのときはメインのクラスの能力に特化して、という形で各クラスの能力を明確にしていきます。
——自由度の高さとクラスの先鋭化の共存というのは、かなり難しい挑戦だと思いますが。
河本：はい。でも、これは開発当初から一貫してきた目標です。インタビューやWeb上では解説してきたつもりでいましたが、どうしても自由度の高さだけがクローズアップされてしまいがちでした。とはいえ、それも言い訳で、肝心のゲーム内で全然説明できていない我々の責任だと思います。直接的なクラスの調整はもちろん、そのあたりのゲーム内でのアナウンスも今後の課題の1つとなります。

数あるバージョンアップ構想のなかから優先度の高い案件を1つ1つ実装

——そのほか、今後の改善案、または新規要素として、どんなものが挙がっているのでしょうか？
河本：大きな問題として認識している1つは、所持アイテム数ですね。いろいろな方面から議論しています。今は、倉庫として使えるリテイナー数が少ないですし、所持アイテム数を増やすにしても、ただ上限を増やすのか、装備を別にするのか、などです。単純に手に入るアイテムが多すぎるとの意見もあります。例えばギャザラーなら、専門職なんだからある程度狙ったものが採れないのはおかしいだろうと。とはいえ、「このアイテムが採れたからこの製作を始めよう」という方もいると思うので、うまく調整していきたいと思います。
——『FFXI』と比べてギルがかなり入手しやすい反面、現状だと、その使い道が多くないとも感じます。
河本：入手ギルの量は、実は矢の販売価格を基準に設定しました。あわてて一桁増やしたくらいなので、入手量は想定内でしたが、使い道がないという問題点も認識しています。先ほど述べた〝マーケットの検索機能〟を早急に実装したいのは、流通の場としてまだ不完全という部分のほかに「こういうアイテムが売っていたからお金を稼ごう」という目標をプレイヤーに持たせたいためです。『FFXI』では、競売所がその役を担って成功していたと思います。あとNPCにも、もう少し武器を販売させます。販売価格は高めにしますが、それでクラフターが商売しやすくなり、経済が動いてくれればと。
田中：新要素としては、PS3版から始めるプレイヤーのことも考えて、世界観がわかるようなチュートリアルクエストを充実させたいと考えています。
——チョコボや飛空艇など、『FF』シリーズを象徴するような移動手段の実装はいつ頃になりそうですか？
河本：構想はあるのですが、まずはそれ以上に優先度の高い改善すべき項目があるのでまだ未定です。移動手段であれば、アニマの回復速度や消費量に関する問題もありますし。
——なるほど。お話ししたいことはまだまだ尽きませんが、最後に『FFXIV』プレイヤーに向けてメッセージを。
河本：調整を続けていくなか、宿題ばかりが増えていく状況です。山積みの案件のなかから、順番をつけてクリアしていき、みなさんのもとへいち早くお届けしたいと思っています。
田中：Windows版に関しては、いろいろとご不満に残るところもあると思います。開発一同、1日も早く改善できるよう全力であたっていますので、もう少しお待ちください。

「マイナスをゼロに戻すのではなく、プラスにしてみなさんに喜んでいただけるコンテンツ作りを目指します」（河本）

12月中旬のバージョンアップでNMを多数追加!



◀冒険者の身の丈の3倍は優にある巨大バッファローのNM。もともとは軍が管轄し、孤島に隔離されていたらしいが……。

今後のVer.UPの CLOSE UP POINT

公式サイト「The Lodestone」でも公開された、『FFXIV』の今後のバージョンアップ予定。そのなかからいくつかを、今回のインタビューで得られた情報とともにクローズアップしていこう。

CLOSE UP 1 UIの全面見直し
一連の操作をより軽く使いやすく

11月下旬のバージョンアップをはじめ、以降も継続的に改善される項目。UIのプログラムそのものや通信負荷からくる遅延の改修&高速化、メニューの項目の分割や追加など、ストレスなく操作できるように仕様が見直される。また、マウスやパッドのみで、すべての操作ができるように調整されていく予定。

CLOSE UP 2 NMの実装
冒険者の脅威となる巨大モンスター

ノートリアスモンスター（NM）は、通常のモンスターとは違ったボス格の存在。右下の画像も追加NMのうちの1体で、プレイヤーキャラとの比較でも、その巨大さがわかる。現在、追加が予定されているNMは、フィールドに配置されるタイプと、連続したファクションリーヴのボスとして登場するタイプ。前者は、低ランクの冒険者には脅威となり、高ランクの冒険者には腕試しの目標となるだろう。後者は、取り合いなしに強力な敵と戦闘でき、アイテム入手の機会も得られる。

CLOSE UP 3 マーケットの調整
経済の中心となるように利便性アップ

取引されているアイテムの検索、目当てのアイテムを売っているリテイナーを発見しやすくするなど、売買しやすくなる機能が多数追加予定。最終的には、公式サイトの「The Lodestone」を通じて、ゲーム外からのアクセスもできるようにしていきたいとのこと。

CLOSE UP 4 製作レシピの調整
製作初心者への間口を広げる

低ランクのレシピで高ランクの素材が必要といった、一部のレシピの調整。製作中の操作回数の削減、製作の履歴保持など、かなり製作が行いやすくなる予定。また、ギャザラーの採集バランスも調整されるとのことで、レアリティの高い素材も流通しやすくなる!? また、プレイヤー自身のアイテム枠の増加や、アイテムのスタック数の増加、アイテムソートの実装、リテイナー枠の追加など、所持アイテム事情は大きく緩和されると思われる。

CLOSE UP 5 バトルの調整
バトルがもっと楽しくなる要素を

インタビューにもあった“クラスの先鋭化”は12月より先の話だが、敵視率や命中率の調整により、スムーズなパーティプレイが可能になる予定。また、修錬値の入手ルール変更、低ランクの必要修錬値の引き下げなどにより、全体的にランクアップしやすくなる。

CLOSE UP 6 新コンテンツほか
さらに広がるエオルゼアの世界

12月に続くバージョンアップでは、新しいギルドリーヴをはじめ、新コンテンツの導入、チュートリアルクエストの実装、メインシナリオ&クラスクエストの調整などが行われる。さらに、リンクシェルより強いつながりと目的を持つコミュニティ「カンパニー」、所有することで専用コンテンツが遊べる「船」や「コテージ」などの要素も追加される予定だ。

FABLE III

フェイブルIII

暴君となった実の兄の悪政に反旗を翻し、革命を起こすべく立ち上がる主人公。手に入れた権力で国民を救うか、再び悪政を強いるか。国の行く末はプレイヤーの裁量で決まる！

Xbox 360 Fable III	
発売中（10月28日発売）	通常版：¥7,140（税込）、リミテッドエディション：¥8,190（税込）
ACT 冒険 育成	ジャンル A・RPG
	メーカー 販売元：マイクロソフト／開発元：Lionhead Studios
	備考 プレイ人数：1〜2人／オンライン対応



弱きを助け、強きをくじく。人々が喜ぶような英雄として理想的な行動をすれば、モラルが上がり、その容姿も精悍になってゆく。しかし、ときには成敗した悪人からも見逃してくれるように頼まれることがある。自分が「正しい」と思っている行動が、実は人々を苦しめる結果につながることも……。常に清廉潔白であることを貫くのは、想像以上に険しい道のりとなるだろう。

人々の願いを聞き入れる

聖人か

国の未来はすべてあなたの行動で決まる

自らの欲望のままに動く

暴君か



人の命を奪ったり、強盗や恐喝などをするとモラルが下がり、その容姿も邪悪に歪んでゆく。ただし、革命の成功のために自分の正義を貫き、結果として悪人となってしまうこともある。自分のプレイスタイルを決め、これ以上の悪行はしない、という線引きをしてプレイするのもアリ。もちろん、ただ自分の本能の赴くままに身勝手な行動で振る舞う"外道"になることも可能だ。

革命を起こすため、人々と交流を深めよう



◀英雄は王子or王女から選べる。なお、次ページ以降は王子でのプレイを解説。

革命は1人の力では成し得ない。同じ思想を持つ人々と交流し、支持を集めて仲間を増やそう。交流が深まれば親密になり、やがては恋人に……そして、最後は結婚にまで発展する。

武器やスペルを使いこなして、敵を倒せ!!



▲溜めてから魔法を使うと範囲内の敵をまとめて攻撃できる。また、複数の魔法を組み合わせた攻撃も可能。

戦いなくして革命は起こり得ない。向かい来る脅威には武器を持って立ち向かおう。主人公は剣などの近接攻撃、銃による遠隔攻撃を自在に使いこなせる。そして、武器は戦闘スタイルによって強化され、その形も変化する。さらに、英雄しか使えないガントレットを装備することで魔法も使用することができる。

英雄に待ち受ける、さまざまな選択



▲国民の命を取るか、恋人の命を取るか、といった究極の選択を迫られることも……。

革命には犠牲がつきもの。英雄は革命のため、常に選択を迫られる。困ってる人を助け、悪を成敗する善人となるか。自分勝手な行動で人々を困窮させる悪人となるか。善い行いをすると人相は穏やかに、悪い行いをすると人相は邪悪にゆがむ。そして、とった行動や外見で人々の反応も変化していく。

聖人としての決断



▲セイカーを助けることで、山の民だけでなく傭兵たちも英雄の味方につく。

英雄に倒されたセイカーは潔く負けを認め、自分を含めた傭兵たちの処遇を英雄にゆだねる。彼らが重ねてきた悪行は、たしかに許せるものではない。しかし、傭兵は傭兵なりに守るべき作法は持っており、負けた以上は山の民に手を出さないと語るセイカー。1人の戦士としての言葉には、偽りは感じられない。

罪を憎んで人を憎まず

そもそもの原因は、やはりローガンの圧政にあるのではないだろうか。そう考えると、傭兵たちも被害者だ。そんな彼らにとどめを刺して命を奪うのは、英雄にあるまじき行為。セイカーの言葉を信じ、深い慈悲をもって命を助けるべきだろう。そして原因を根本から解決するため、一刻も早く革命を成し遂げるのだ。



▲英雄としての行動が、数多くの協力者や味方を集めることにつながる。



▲Aボタンを押し続けることで、より感情に大きな影響を与えることが可能。

革命を成し遂げるためには、ローガンの圧政に苦しむ国民から支持を得ることも重要となる。口笛やダンスなど、Aボタンで実行できるポジティブなアクションで交流すれば、英雄に対する人々の感情がよくなっていく。交流を深めて感情が一定値以上になると、届け物や探し物をする交流クエストが発生する。

より深い信頼関係が築かれる

交流クエストをクリアすることで感情が1ランクアップし、友達以上の関係に発展する。ギルドの紋章も獲得できるので、積極的に交流を深めるといい。友達以上の関係になればギフトをもらえるようになるうえ、ギフトは時間をおけば何回でも獲得可能。お金を稼ぎづらい序盤では積極的に利用するといいだろう。



▲交流クエストは、複数を並行して受けられる。まとめて受けると効率がいい。

迫られる選択

生かす

【街を襲った傭兵達への対処】

アルビオンのはずれにあるのどかで小さな街・ブライトウォールでは、キャプテンセイカー率いる傭兵団が野党と化し、近隣住民の悩みの種になっている。革命を成功させるべく、ブライトウォールの民衆の支持を集めるには、傭兵のキャンプへ向かい、キャプテンセイカーを討伐しなくてはならない。正面突破では硬く閉ざされた門を開けることができないので、傭兵の衣装や口ひげ、タトゥーを付けて傭兵団の一員になりすまし、キャンプへ忍び込み、キャプテンセイカーを討伐する。しかしセイカーは、ここで自分を生かせば革命に手を貸すと提案してくるのだった。



▶初めての本格的な戦闘相手になるキャプテンセイカーは、炎のスペルやダイナマイトなどを使用する強敵。

殺す

優しくフレンドリーに接する

【アルビオンの人々との交流】

人々の支持を得ることは、革命を行ううえで非常に重要。支持を得るため、いろいろな人々と交流していこう。英雄に対する人々の感情は、恐怖、大っ嫌い、普通、友達、大好き(親友)の5種類があり、交流アクションの選択しだいでその印象を変えられる。Aボタンでは好印象を、Xボタンでは悪い印象を与えるアクションが可能。さらに、各ボタンをコントローラが振動するまで押し続けると、動きが大きくなり、より影響力のある交流アクションが行える。また、この交流アクションは物語が進むと強化可能で、さらにインパクトのあるアクションが使えるようになる。



▶初めて会う人は、ほとんど普通の感情を抱いている。ここからどのように感情が変化するかはプレイヤーしだい。

ふざけた態度をとる

暴君としての決断



▲抵抗する意欲を失ったセイカー。しかし、今までの悪行は許せない!!

潔く自分の負けを認め、傭兵団全員の英雄への服従を誓い、革命の手助けを提案してきたキャプテンセイカー。しかし、革命を先導する英雄としての実力を周囲に見せつけるためにも、キャプテンセイカーたちがブライトウォールの住民にしてきた悪行の数々をそのまま許すわけにはいかない。

歯向かった者には死あるのみ!!

キャプテンセイカーの必死の思いを踏みにじるように、セイカーにトドメを刺し、傭兵のキャンプにいるすべての荒くれ者を始末する。これでブライトウォールの脅威は去ったが、街は英雄の行為に恐怖することになる。さらに、傭兵キャンプは人が寄りつかない場所になり、無人状態となってしまう。



▲セイカーをあざ笑う英雄。一度抵抗した者は部下として必要ない!



▲嫌がる相手の顔を尻に押し付け、思いっきり放屁をする英雄。

悪党と言われようと周囲の目を気にせず、己が信念を貫く。そんなちょっとダーティなヒーローを目指すならモラルをどんどん下げていこう。悪意のある選択や、ゲップやオナラといった、ちょっと下品な交流アクションを繰り返していくと、しだいに人々から嫌われていき、道行く人から罵声があがるようになる。

「これをあげるから街から出てって」と言われる

さらに嫌われる行為を続けると、人々は英雄に対して恐怖感を覚え、避けるようになる。恐怖を植えつけられた人は英雄から全力で逃げ出し、手を引くアクションをしても、その手をどけようと抵抗する。そして、抵抗が無駄だと悟った人は英雄にギフトを送り、もうこの街へ足を踏み入れないで、と嘆願するようになる。



▲泣いて嫌がる女性の手をつかみ、無理やり引きずるなど、恐怖を植えつけろ!

【圧政を強いた兄の処分】

地道な活動の積み重ねにより、ついに現政権に対抗できるだけの抵抗戦力が集まった。そして、アルビオンの民衆が一致団結し、一国の王であり兄であるローガンの退位のため闘い、革命はついに成された。革命後、王位についた英雄の最初の公務はローガンの処分となる。自分に対して、そして何より国民に対して圧迫を繰り返してきたローガンに、英雄はどのような処分を下すのか?



▲ローガンが圧政を強いてきたことにも理由はあった。英雄は行いをどう受け止めるのだろうか。

水に流す

大勢の国民が苦しみ、多くの悲しみを生んできたローガンの圧政は、闇という迫りくる脅威に備え、対抗するための力を蓄えるためだった。国民を苦しめた圧政そのものは断罪されるべきことだが、彼がアルビオンを救おうとしていたことも、また事実。人知れず孤独に戦ってきた兄と手を取り合い、闇という人類共通の敵に立ち向かおう。

新たな脅威に立ち向かうため、許す



▲ローガンという、このうえない味方を手に入れた英雄。力を合わせ、闇の脅威からアルビオンを救え!

処刑する

アルビオンのために行ってきたローガンの独裁には、並々ならぬ覚悟があった。しかし、自分を辺境へと追いやり、恋人との仲を引き裂いたその行為は、たとえ兄であっても、許すわけにはいかない! ローガンを処刑することにより、国民の圧政への不満は解消され、新たな王へ逆らう事への恐怖心を植えつけることにもつながるのだ。

絶ッッ対に許さない!!



▲自らの部下だった者たちに処刑される元王。敗北者としては、ふさわしい末路なのかもしれない。

【革命のための資金調達】

革命を起こすためには、民衆の力はもちろん、財力も必要になってくる。ただし、人々の願いを叶えるだけではお金はあまり入らず、効率的とはいえない。そこで、宝箱などから手に入る、自分に必要なさそうなアイテムは、質屋に売ってお金を貯めていこう。もちろん資金調達の手段はこれだけではない。街で仕事をしたり、お店を経営して稼いだり、窃盗や強盗などの犯罪行為で稼ぐことも可能だ。



▲信頼を得るために、お金や労力をかけて国民を助けるか。それとも、己の欲望のために……?

仕事する

英雄といえども、簡単にお金を稼げるわけではない。最初のうちはギフトや仕事で地道にためつつ、少しずつ家や店を購入して賃料や利益で資金を稼いでいく。ただし、利益最優先で賃料や価格を引き上げると人々から反感を買ってしまうので注意が必要。逆に賃料や価格を下げれば、人々からより多くの好感を得られる。あくまで手堅く稼ぐことが重要だ。

仕事や賃貸で地道に稼ぐ



▲仕事は、単価が一番高いリュート奏者(最高3600ゴールド)か、難易度が低めな鍛冶屋がオススメ。

悪事する

手っ取り早く稼ぐなら、お金持ちの家や店などに不法侵入して、他人の財産を奪ってしまおう。ただし、このような犯罪行為が発覚すると衛兵が現れて逮捕されてしまう。社会奉仕で貢献したり、罰金を払うことで、これらの罪を帳消しにすることもできるが、やってきた衛兵に抵抗して殺すことで、その場をやりすごすことも可能だ。

不法侵入・強盗、あらゆる手段を使う



▲お金が絡むクエストの1シーン。殺せば大金が手に入る状況で、殺るか、逃げるか。アナタはどうする!?

【恋愛……そして結婚】

気に入った人に対して、好意ある交流アクションを繰り返すとデートができる。恋人の行きたい場所まで手を引いてエスコートし、そしてムードが高まったところで熱いキスをしよう。さらに深く交流すれば、プロポーズして結婚をすることも可能。家族の住む家を購入したら、いろいろな意味で準備完了! パートナーを寝室まで連れて行きベッドイン! 避妊しなければ子供を授かることもできる。



▲恋人になりたい相手と交流して、その関係を進展。デートスポットまでエスコートしてあげよう。

子供を作る

革命を進める英雄には、さまざまな苦難が襲ってくる。そんな英雄を癒してくれるのが、愛する家族の存在。配偶者や子供と過ごす幸せな時間は、苦難を乗り越える活力となってくれるはずだ。また、恋人や配偶者とベッドインする際は、望まぬ妊娠や感染症を防ぐために避妊具を用意しておくのも、節度ある英雄としてのマナーといえるだろう。

子を産み、育て、幸せな生活を送る



▲かけがえのない存在である配偶者や子供が待つマイホーム。安らぎの空間がここにある。

欲にまかせる

結婚は、なにも1人としかできないということはない。複数の妻を持ち、街という街に自分の子種を残すといった一夫多妻プレイも可能。また、街にいる情婦と欲望のかぎりベッドインしまくることもできる。しかし、避妊しないと感染症にかかってしまうことも……。さらにその状態でほかの人とベッドインすると病気をうつしてしまい、モラルが下がる。

出会ったら即ベッドイン!!



↑人々の性的指向には「異性愛者」「同性愛者」「バイセクシャル」がある。……と、いうことは……?

今日アルビオンで使える豆知識 アルビアの泉

とても親切なナビゲーションで、基本的にプレイに行き詰まることがない本作。しかし終盤までにお金をある程度稼いでおかないと、国政で困ってしまうことになる可能性も。そこで、ここでは、プレイするうえで今すぐ役立つ金策のコツや、ちょっとした豆知識などを解説していく。

ラクして稼ぐなら不動産

仕事でお金を貯め、バウアーストーン市街地などにある高い店を中心に購入しよう。不動産は5分ごとに収益が入るので、数時間プレイするだけでかなりの額のお金がたまることになる。ただし、借家に関しては、時間とともに損傷が発生。修理を行わないと住民が家賃を払わず、収益が得られなくなるので、お店だけを購入するというのも1つの手だ。



▲バウアーストーン市場などにある高めのお店をありったけ買いまくろう！

ハートアイコンは放置するな!

結婚後に冒険していると、画面左下にハートのアイコンが表示されることがある。これは家族がプレイヤーに会いたがっているサイン。幸せなうちはまだいいのだが、長い間放置を続けていると家族の幸福度が下がり、離婚する羽目になる。するとマイホームを失うだけでなく、財産を半分に分割されてしまうので、生活費は多めに入れ、幸福度を上げておこう。



▲アイコンがでたら要注意！　生活費を多く入れるなどして幸福度を維持しよう

悪さをしないと行けない場所もある

さまざまな犯罪行為がある程度自由に行えてしまう本作。マップのなかには、殺人などで人道を外れる行為をしてモラルを下げないと行けない場所もあるため、自分のプレイスタイルに反している場合は、ほぼ行けない場所になる。また、国政で新たに開発したり、取り壊さないと入れない場所もあるため、1回のプレイのみでは、すべてのマップを探索することができないようになっている。



▲人を始末することで通れるようになる炎の壁。探索とモラルを天秤にかけることに。

ブライトウォール学院の運営再開に始まり、ミストピーク谷の復興、バウワーストーンの搾取撤廃、オーロラの街の再建など、革命に協力してもらうために交わした約束の数々。無事にアルビオンの君主となった今、今度はこちらが約束を果たし、彼らの恩義に報いる番だ。また、これらの約束以外にも、君主として国の行く末に関わる、さまざまな選択を迫られることになる。いずれの場合も、国民のことを第一に考え、善き選択（Aボタンの選択肢）を選ぶのが英雄としてのあるべき姿だ。善政を施していくことで、ローガンの圧政に苦しみ沈んでいたアルビオン全土が、明るく変わっていく。



◀ページとの約束を果たすことで、工場が学校に！

革命の手助けをしてくれた仲間たちとの約束を守る



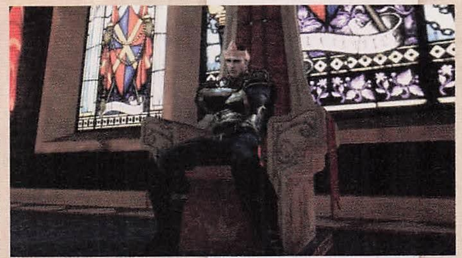
▶金庫への入金は、宝の間や城にある帳簿から可能。

人々の生活を最優先に据えた政策には、莫大な資金が必要となる。税収でまかなおうとすると国民に高額の税金を負担させることになり、これでは本末転倒だ。政策における赤字ぶんは、英雄自らの個人資産を国費として運用する覚悟も必要となる。さらに政策だけでなく、1年後に控えた闇の襲来にも備えなければならない。聖人君主として善政を貫き、そして650万人のアルビオンの民を救うには、闇との最終決戦までに900万ゴールド程度の個人資産を稼いでおく必要がある。簡単に達成できる額ではないが、不動産の運用を中心に手段を尽くし、英雄としての役目を最後まで貫くのだ!!

マニフェストに乗っ取った政治をする

【王としての政治運営】

ローガンの処分が決まると、〝英雄〟そして〝王〟としての、本格的な政治運営が始まる。今までともに傷つきながらも革命に手を貸してくれた、仲間や協力者たちとの約束を果たすときがやってきたのだ。しかし、1年後に来るといわれる「闇」から国民の命を救うためには、これまで以上にお金が必要になってしまう。仲間との約束を守れば、国民は王をさらに敬愛するが、そのぶんお金が消費される。逆に約束を破れば、仲間や国民からの信頼を失うが、国の金庫は潤う。あちらを立てれば、こちらが立たず。そんなジレンマのなか、王としての決断が問われていくのだった。



▶英雄から王へ。正装して玉座に座る様もキマっている。



◀金のため、国民のため。1年間の政治で王に迫られる決断は多い。

国の行く末やいかに……

今まで以上の圧政を行う



▶革命の証として、街を荒れ果てたまま放置する。

「兄がした圧政は正しかった」と、王の立場になって初めてわかることもある。1年後に迫る闇によって、国民が死んでしまうくらいなら、今ある飢えや苦しみは一過性のものといえる。国の財政のために、兄のやった圧政以上の悪政をすれば、そのぶん国の金庫は潤い、国民の命は救われるだろう。高いと言われている税収をさらに上げ、革命によって深く傷ついた街は荒れ果てたままにする。自然豊かな湖を干拓して、巨大な採掘所にする。そして、工業で足りない労働力を児童労働者で補う……。いくら暴君といわれてもかまわない、結果として、それが国民のためになるのだから……。

税金をこっそりくすねて、私利私欲を満たす

仲間との約束？　国民の願い？　そんなのは関係ない。王である自分の好きなように国政をやってしまえ！　経済崩壊の危機をそのまま放置、問題難題は全部成り行きにまかせよう。救護施設だった場所を改修せずに取り壊し、そこへナイトクラブを建設すれば、そのぶんの収益を得る。さらに、悪人からの賄賂や、融資してくれるという善意ある貴族からのお金をそのまま自分のポケットに着服し、やりたいように使いまくれ！　このような破滅的な思想で、好き勝手な国政をしても、結果として金庫は潤っていくため、最終的に国民は救われる。ならば、自分も楽しめる一石二鳥の政治なのかも？



◀国民の税金を搾取して、私欲を満たす。まさに外道！

オレのやってる『Fable Ⅲ』ってこんなんだぜ!!



担当ライター達の英雄の生き様





オレは盗賊王になる!

盗賊の英雄、誕生

初代英雄は普通の生活、清き心で英雄らしい行動を心がけてきたわけですが、2代目は「〝盗み〟に生きる英雄」として生きることにしました。ここで、私が考えた「盗み3カ条」を挙げてみます。

❶盗んだものはお金に換金：盗んだものは売らないとお金になりませんし、お金があってこそのアルビオン生活です。民家や店でアイテムを盗んで、そのアイテムを質屋で売る。そして、それを繰り返す……という行為が基本になります。

❷盗む対象はモノだけにあらず：盗めるものは物品だけではありません。そう、国民の心です。人々の心をつかむのは、英雄……そして、いずれ王になる者として大切なこと。とはいえ、盗むたびにモラルや国民の感情が下がっていきますので、国民とフレンドリーに接する道は諦め、ニワトリのかわいい衣装で、人々の心をつかんだ気になることにしました。鶏肉が大好きな私にピッタリの衣装です。

❸盗む作業はひっそりと行う：基本的に人目を盗んで、窃盗にはげみます。もし現場を見られて捕まっても、社会奉仕せずに逃げます。チキンですから!

ということで、この3カ条にのっとり、プレイ開始。まずは統治の道で5番目の門まで進めて「盗賊の知識」をゲット。盗賊稼業の始まりです。さて、ここで実際に盗めたものを挙げてみると、民家ではアイテムや衣装、そして肉。店では売り物の商品、そして肉。どこの物件を漁っても肉が出てきます。なんで? と少し思ったけど、好物だから気にしません。食料調達は大事ですよ。大事な回復アイテムですから。ヘルシーな食べ物もありますが、ニワトリなら迷わず肉です。肉。

盗賊の英雄から盗賊王へ

とまぁ、何度も盗みを繰り返していたのですが、それではいつまでたっても物語が進みません。ということで、王になってみようと決心! 盗賊王の誕生です。で、王になって変わったことといえば、国庫からお金を盗めるようになったことでしょうか(笑)。しかも、こっそりではなく、王として堂々と! う〜ん、このお金をどう使おうか……。そうだ、国民の家を奪ってやろう! ということで、不動産事業を解禁。アルビオン中のあらゆる家を自分のものにして、国民から家を奪ってやりました。もちろん、持ち家は貸し出すことなく、自分の所有物にします。すると、国民は帰る家がないため、夜も街中をうろつく事態に……。そんな感じで、治安が悪化したアルビオンから盗むものもなくなってきたので、そのままエンディングへ。結果、自分の所持金は潤ったものの、国庫のお金はなくなり、最終的にアルビオン中の人の命を盗むことになるのでした……。

(Bros)



▶家の住人に見つかることなく、無事盗むことに成功。シメシメ……と思って家を出たら、衛兵が目の前に! という場面も。チクショー!



友達100人できるかな?

国民総友達化計画

1回目のプレイではメインクエストを追うことだけに集中したため資金難に陥り、善政を完遂できなかったうえ最終的に国民も救えませんでした。これはイカン! ということで、2回目は聖人としての道を完遂すべく、ある計画を実行しました。その名も「国民総友達化計画」。出会った国民と片っ端から仲よくして英雄の支持基盤を作るというのを名目に、ギフトを不動産運用の資金源にしようというせこい内容ですが(笑)。とりあえず100人を目標に、「アクションの知識：友達」が獲得できる、メインクエストの「英雄の誕生」クリア後から計画をスタート。まずは、山の民のキャンプとブライトウォールで約40人の友達をゲット。さらに傭兵のキャンプで10人ほど友達を作り、早くも目標の半分を突破。これらのエリアの交流クエストではミストピーク谷が目的地になることが多いので、敵が弱い物語序盤でこなすと楽かもしれませんね。続いて嘆きの森では20人ほどが友達に。このエリアは普通にワープで移動しようとすると長い敵出現地帯を通り抜けないとならないので、マップ画面で虫眼鏡を店や家に合わせてからXボタンでワープするといいでしょう。ミルフィールズに届け物がある場合も同様ですね。そしていよいよ、最大の国民密集地帯であるバウワーストーンに到着。工業地帯だけで40人近い友達ができ、無事に目標の100人を突破! さらに市場や旧市街、オーロラの街などを合わせれば軽々と200人を突破しそうです。



▲英雄も中の人も男なので、男性相手にノリノリでダンスしたり、手遊びしたり、くすぐったりする光景はいまだにむずがゆい感じが……。



↑友達だらけになった街では、RTを押すと友達状態を表す顔アイコンが画面中にズラ〜っと。ちょっと(かなり?)不気味です(笑)。

あれ? 革命は?

そんなこんなで、革命そっちのけで友達作りに没頭している今代英雄は、プレイ時間が30時間を超えても、メインクエストはいまだに「反逆者」。不動産運営が好調ですでに1000万ゴールド以上ありますが、国王になれるのはいつになることやら……。あと、友達作りにはあまり関係ないですが、バイセクシャルが女性しかいなかったのと、バウワーストーンの男性の同性愛者率が異様に高かったのが気になりました。まあ、たまたまでしょうけど(笑)。

(Hira)



すまない、同性愛者以外は帰ってくれないか？

『FableⅢ』愛の4コマ みそくそテクニック









英雄、男色を好む！

このゲーム、人の生死を左右する究極の選択が多く、精神的に少しマイってしまい、英雄であることに疲れてしまったワタシ。そんなワタシに1人の天使が舞い降りた。褐色の肌とおしゃれな帽子がよく似合うその人の名は「キールナン」。バウアーストーン工業地帯で働く人になんとなく話しかけ、LTを押すと驚愕の情報が目に飛び込んできた。そう、「彼」は同性愛者だったのだ。なぜか、なぜだか急に同性愛に興味が沸き始めるワタシ。いてもたってもいられず、彼に猛烈アピールを迫る。すると彼もまんざらではないようで、旧市街の庭園でデートしようと言ってきたのだ。彼のゴツゴツしたたくましい手をとり、朝日のまぶしい庭園で早朝のデート……そして、高ぶった気持ちを熱いキスでぶつけ合う。

みそくその家との出会い

恋人同士になったところでさあベッドインだ、と思った矢先、彼は「結婚までは操を立てる」と言い出す。なんとしてもベッドインしたかったワタシは物件を探すことに。すると、彼と出会ったバウアーストーン工業地帯に衝撃の物件を発見する。「みそくその家」。もうここしかない!?

キールナンとの愛の巣は迷わずここに決定した。さっそく結婚式をあげ、彼の手を取り、みそくその家で即ベッドイン！ 彼との熱い夜の営みが終わり、工業地帯での黄色い朝焼けをみていると、ふと新しい野望を思いついてしまった。

「そうだ！ ここを同性愛者だけが住むパラダイスにしてしまおう！」

工業地帯からハッテン地帯へ

アルビオン中、すべての街にいる同性愛者を見つけ出し、結婚をする。そして、住居はすべてバウアーストーン工業地帯にしてしまおう。さらに女やノンケ（異性愛者の意）を街から排除することで、みそくその家を中心とした同性愛者の街にするのだ。そうと決まれば革命はそっちのけ、さっそく山の民のキャンプから、海を超えたオーロラの街まで、あらゆる同性愛者と結婚しまくるのだ。

危険地帯へのデートは愛の試練？

本作では人々にデートを申し込むと、申し込んだエリアか、隣接したエリアに手を引いて連れてってくれと頼まれる。彼らは何気なく「キレイな湖でムードたっぷりのデートがしたい」と言ってくるのだが、その湖までの道中が結構……いや、かなり危険。樹の上で待ち伏せする野党はもちろん、素早い動きと鋭い爪で攻撃してくる狼男たちなどが、これでもかと襲ってくる。近場の川を選んでくれればよかったのに……なんて思っていたが、「こんなにキレイなところに連れてきてくれてありがとう！」と感謝してくれる。カワイイやつだ。この笑顔のためなら、ワタシは喜んで鬼になることができる。

凄まじい達成感。しかし……

ブライトウォールで出会ったスタイリストのリチャード。初老のダンディズムが光る工業地帯のスミス。砂漠の民独特の衣装が胸を熱くするオーロラのダニエル。かわいいワタシのハニーたちのために物件を買いまくり、街をハートマークで埋め尽くすことに成功。すべてを成し遂げたときにはすっかり深夜だった。今夜はいい夢がみられそうだ。そして次の日の朝。自分の出来心のクオリティの高さに圧倒され、後悔している自分がいました。（エマヌエル）



▶はじめての相手、褐色の「キールナン」クン。自重しないペットの犬が、僕らの間で「掘る」ポイントを見つけてきた。



FINAL FANTASY XI ONLINE

ファイナルファンタジーXI

ジラートの幻影™ プロマシアの呪縛™ アトルガンの秘宝™ アルタナの神兵™

MULTI	ファイナルファンタジー XI
発売中	¥6,090（税込/※1）+月額¥1,344（税込）
冒険 協力	ジャンル RPG（MMORPG）
	メーカー スクウェア・エニックス
	備考 オンライン専用

今号の記事に登場する旅団員

名前…Peaberry（団長）
種族…タルタル（♂）
職業…シーフ85/忍者42
電撃ゲームスでは、電撃PSとは違った縦組みならではの情報を……ってどんなだろう（゜д゜）

名前…Osho
種族…ガルカ
職業…ナイト85/忍者42
新装ゲームスでも旅団のページは健在！　さて『アビセアの覇者』発売後はどのジョブから90にしよう…。

名前…Intcity
種族…エルヴァーン（♀）
職業…忍者85/戦士42
旅団ページはあまり変わってないかも？　それにしても縦書きのお仕事なんて何年振りでしょう……。

ファイナルファンタジーXI 電撃の旅団 Lightning Brigade

電撃ゲームス旅団ページ第15回

日々変わりゆくヴァナ・ディール。その変化は、ジョブバランスからアイテムの流通価格までにおよぶ。今号では現在ヴァナ・ディールで最もアツイ部分をチェック！

2010年11月のヴァナ・ディールはここがアツイ!!

団長：電撃ゲームスの誌面がリニューアルされても、電撃の旅団は今までどおり全力で行きますよ、（、Д、）

Osho：団長、誌面が刷新されて縦書きになった文章では、顔文字は基本的に使えませんぞ（笑）。

Intcity：印象が変わって落ち着きませんね。

で、今号は改めて、現在ヴァナ・ディールで注目のあんなコトやこんなコトを特集してみました！

これから始めようという人や復帰を考えている読者もいるかも知れませんからな。

また、旅団パラダイスでは2010年11月現在の、オススメの金策も紹介しています。



▲競売での価格の動きをチェックして金策に生かせ！　詳細はパラダイスで。



▶今、注目といえばなんといってもアビセアでの冒険。レベル上げだけでなく、さまざまな楽しみ方が可能。

装備&アイテム　やっぱり欲しいエンピリアン装束

エンピリアン装束ほすぃ～～～！　オホン、失礼。現在の注目装備といえばやはり、第3のジョブ専用装備、エンピリアン装束ですな。どのジョブのものも、レベル80台の装備にふさわしい性能を誇りますぞ！

でも、ジョブ専用だから複数のジョブを上げているOshoさんみたいな人は、複数ジョブぶんそろえるとなると、かばんがいっぱいにならないか心配だ（笑）。

それはホントに悩みどころ。なにせ、エンピリアン装束を入手しても、メイジャンの試練で強化する必要がありますからな。

メイジャンの試練は1度に5つの試練しか受けられないので、防具強化のために必要になるアイテムも別に保管しないといけませんしね。

メイジャンの試練は武器もいい感じになってきたし。ただ、武器はどれもこれもメイジャンの試練で作るみたいな現在の状況はちょっと気にはなるかな～。競売でゼッタイこの武器を買ってやる！　っていう目標みたいなモノがなくなって寂しいかも。

これは以前からの傾向ですが、アビセアでNMから手に入る装備品も（Rare/Ex）が多いですからね。



▶注目の装備品は、やはりエンピリアン装束。性能だけでなく、見た目も特徴的なデザインのものが多い。

競売の動向について

以前は高価だったダマスクスインゴットやセイレーンの髪などのレア素材系アイテムは、アビセアの宝箱から入手できるので著しく値段を下げている。一方、アビセアで入手できないクリスタルや消耗品用の素材関連や、アビセアNMの弱点を突くために必要になる魔法のスクロールなどは値上がり傾向にある。

レベル上げ　高レベルのレベル上げはアビセアで!

レベル上げといえば、もうすでにアビセアでの同種族狩りしか思い浮かばないなぁ（笑）。

チェーンボーナスはないですが、狩り続ければ限界はあるもののモンスター1体から500といった大量の経験値が稼げますからな。

ただ、そこまでに到達するにはそれなりの時間がかかりますから、従来のレベル上げに比べるとプレイ時間も少し増えた気もします。

うーん、以前でも調子のいいときは5時間とか連続でレベル上げしていたような気もするけどな（笑）。



▶経験値を稼ぐ主流の方法である同種族狩りでなくても、NMを倒すと数千の経験値が稼げることもある。

しかし、3～4時間で経験値が15万とか稼げるのはものすごい魅力でしょう。某旅団員はレベル40ぐらいからアビセアに通いだして、実プレイ時間24時間程度でレベル80を突破しておりましたぞ。

たしかにレベルはメキメキ上がるんですが、これまではレベル上げの過程で覚えていたジョブごとの動きが、身に付かない点などが心配ですね。

たしかに、それはあるかも。それに加えて、大変なのが戦闘スキルの上限の維持！　スキルをレベル相応にするのがすごく苦労する。とくに回避スキルとか……。

低レベル帯のレベル上げの現状

以前に比べると、全体的に低レベル帯のレベル上げを行っている人は少なくなっている。また、いわゆる“サポレベル”帯といわれる37～42ぐらいのレベル上げはモブリンズメイズモンガーを使ったレベル上げが中心。さらに、低レベルでも行えるアビセアでの「箱役」を務めることでレベルを一気に上げる方法もある。

ジョブ　ペットジョブが躍進中!?

お、横組みだ（横書きの文章を出版業界では横組みと呼ぶ。どうでもいい豆知識）。やっぱりこっちのほうが落ち着くぅ。顔文字も使えるし゜*。(*´Д`)。*゜

変な感慨に浸っている団長はおいておいて、現在のジョブバランスで目をひくのはアビセアでのペットジョブの活躍でしょうか？

現在、中心となっているコンテンツのアビセアでは、獣使いや召喚士、からくり士は大活躍ですな。

これはやはり、アートマの効果がマスターだけでなくペットにも影響することが大きいんでしょうね。

アートマで強化されたナズナ（「よびだす」ペットのNusery Nazunaのこと）や召喚獣の攻撃力はどれもすごいですからなぁ。

ペットジョブ以外も、片手武器アタッカーも「灰塵」や「凶角」といったアートマを付ければモノスゴイ活躍が可能に！　エヴィサレーションで2000以上のダメージも普通に出るよ！ヽ(`Д´)ﾉ

後衛も「邪鬼」のアートマを付けると、1パーティぶんの回復を、1人でほとんどヒーリングしないで済ませたりできますしね。



▶アビセアでは、アートマの強化を受けた獣使いや召喚士、からくり士のペットの攻撃力はかなりのモノ。

どのジョブでも輝ける!?

アビセアで活動する際は、どのジョブでも活躍の機会がある。盾役や支援役、回復役のほか、アタッカージョブにはアビセアNMの弱点を突く役割もある。なお、主催している人の都合もあるので、シャウトでの募集に参加するときは、自分勝手な主張をして主催の人を困らせないようにはしたい。

 ／マンガ・イラスト 江本聖
※1『ファイナルファンタジーXI ヴァナ・ディールコレクション2』PS2版、Xbox 360版、Windows版（Windows版のみオープンプライス）

リニューアル



現在のヴァナ





▲アビセアでの経験値稼ぎは、今までのレベル上げの常識をくつがえす!

バトルエリア拡張コンテンツ アビセア 押しも押されぬ人気トップコンテンツ!

そして、現在人気沸騰のコンテツといえば、バトルエリア拡張コンテンツの『アビセア』シリーズです! ソロ、パーティを問わない経験値稼ぎだけでなく、NMと戦いレアアイテムを狙ったりできちゃう、まさに万能コンテンツ!

例外はありますが、基本的にはレベル75以上の高レベル用コンテンツです。

アビセアでの経験値稼ぎは、アライアンスでの行動が基本。釣り役、ターゲッター、箱役と、役割分担も今までのレベル上げパーティとかなり異なるので、最初はとまどうかもしれませんな。

NMもトリガー出現タイプが多いから、取り合いになりにくいのもいいよね。

上位のHNMに挑む場合は、時間出現タイプのNMを倒してトリガーとなるだいじなものを入手する必要があるので、必ずしもそうとは限りません。ただ、時間出現タイプのNMも、そのほとんどは30~60分で出現するので、条件がそれほど厳しくはないのはポイントでしょう。

一部のNMからは装備だけでなく、能力を強化できるだいじなもの・アートマを入手できるので、NMは積極的に狙いたいですな。

稼げる! 時間延長のときのギャンブル感もたまらない!

そして、アビセアの最大の特徴は、なんといっても大量の経験値が稼げること!

3~4時間程度で、15~20万の経験値を稼げるのが普通ですからな。さらに、経験値稼ぎに特化して宝箱の出現をコントロールすればもっと稼げるので、目的に応じた宝箱の出現のさせ方は身につけたいですな。

それに、時間延長がどこまで伸ばせるかとか、目的のアイテム出るか出ないかのギャンブル感がたまらない!

アビセアでの経験値稼ぎはアライアンスで比較的長時間行うのが一般的です。なので、その時間が取れないときは『アビセアの死闘』で実装された、ソロでも参加できるバスティオンがオススメですね。

バスティオンはいってみればアビセアのカンパニエ!

カンパニエに比べると短時間で終り、稼げる経験値も多くなっていますぞ。

ただ、始まった瞬間にマーテローコアが奪われてバスティオンが終わってしまい、まったく稼げないこともありますけど(笑)。

また、アビセアでは経験値だけでなく、かなり値下がりしたとはいえ宝箱から出る魔法や素材を競売で売ったり、希望者のいないオーグメントアイテムをNPCに売却することでギルも稼げますぞ。



▲宝箱からはオーグメントアイテムや素材以外に、HNMに挑むのに必要になるだいじなものも入手することができる。



▶オーグメントアイテムは、NPCに売却してもけっこうな値段になるものもあるので、かばんに余裕があるならぜひ持ち帰りたい。

アートマ ステータスの超絶強化ができる!

キャラクターの能力を強化できるアートマはアビセア内限定の強化システムだけど、コレに慣れちゃうとアビセア以外での戦闘が物足りなくなるんだよねぇ(笑)。

ステータスの強化だと+30や、+50、そのほかにも大幅な魔法攻撃力アップや10MP/3秒のリフレシュ効果など、その効果は凄まじいですからな。

現在(2010年11月)は一定の条件を満たせば最大でアートマを2つ付けられるので、まさに驚異的な戦闘力を発揮できます。

12月には第3弾の『アビセアの覇者』が発売されるけど、アートマを3つ付けられるようになるのかな?

3つ付けられるようになったら、どんなことになるか楽しみですな。



▶アートマの力で、通常エリアでは考えられないダメージを出すことも可能。

NM 一癖も二癖もあるNMを倒してアイテムを狙え!

アビセアのNMは、多様な種族と独特の挙動をするものが多く戦いがいがありますぞ! 入手できるアイテムもエンピリアン装束の強化に必要なものなど魅力的なものが多いですしな。

ただ、今だに出現条件がよく分からないNMもいるねぇ。それに、一部のエリアでは空からいきなりドーンと降ってくるヤツもいるし(笑)。

また、『禁断の地アビセア』と『アビセアの死闘』では、それぞれメインクエストがあり、このクエストのNMを倒すことでいろいろなエンシェントジェイドをもらうこともできます。

エンシェントジェイドはアートマほどは劇的な効果はないけど、持っているだけでいろいろと便利です。



◀NMによっては、2~3人で倒せるモンスターも多い。



▶ただし、スクロールはRare属性なので1度に1つしか持てない。

今が旬の金策はコレだ!

今、競売では魔法スクロールが高値で取引されている…。なぜならば!

アビセアでNMの弱点を付くのに必要ですからね。でも、忍術の弐系遁術が数万ギルですか……。意外と弐系遁術を覚えないで、レベルを上げてしまう忍者の人が多かったんですね。

話の先を読まないで(涙)。でも、精霊魔法のIV系は前から高かったけど、古代I系は軒並み値上がりしてるし、忍術の値段も前に比べるとビックリだよね。以前は、それこそ1000ギルとかで取引されていたのに(笑)。

アビセアNMの弱点関連以外だと、修得可能ジョブが増えたり、サポートジョブでも使えるようになった魔法の値段が上がっているようですね。

そこで、競売で高値を付けている魔法スクロールがどこで手に入るかをまとめてみました!

■狙い目な高額魔法一覧 (※2:旅団活動ワールド調べ)

魔法名	入手先	値段(※2)
ファランクス	BF「断食芋虫」、「光る眼」など	約500000
レイズII	BF「鉄甲突撃隊」、オズトロヤ城Yagudo High Priestなど	約40000
レイズIII	ラキシスオーブBF「破滅の壺」、クゥルンの大伽藍Za'Dha Adamantkingなど	約250000
フレア	BF「ひとまねことり」など、怨念洞Million Eyesなど	約120000
フラッド	BF「タラッカの笛吹き」など、ベドーSapphire Quadavなど	約250000
トルネド	BF「タラッカの笛吹き」など、オズトロヤ城Yagudo Prelateなど	約50000
クエイク	BF「詠唱中は別の顔」など、流砂洞Centurio X-I(NM)など	約250000
ファイアIV	ズヴァール城外郭Dread Demon、怨念洞Million Eyesなど	約100000

魔法名	入手先	値段(※2)
エアロIV	BF「ひとまねことり」など、オズトロヤ城Yagudo Prelateなど	約170000
ブリザドIV	BF「プークの幻影」など、グスタフの洞門Doom Mageなど	約160000
ウォータIV	BF「プークの幻影」など、ベドーSapphire Quadavなど	約250000
ブリザガIII	Doom Mageなどのスケルトン族(魔道士タイプ)など	約95000
空蝉の術:弐	BF「断食芋虫」、「光る眼」など	約400000
水遁の術:弐	オズトロヤ城Yagudo Conquistadorなど	約100000
氷遁の術:弐	オズトロヤ城Yagudo Conquistadorなど	約70000
土遁の術:弐	オズトロヤ城Yagudo Conquistadorなど	約70000

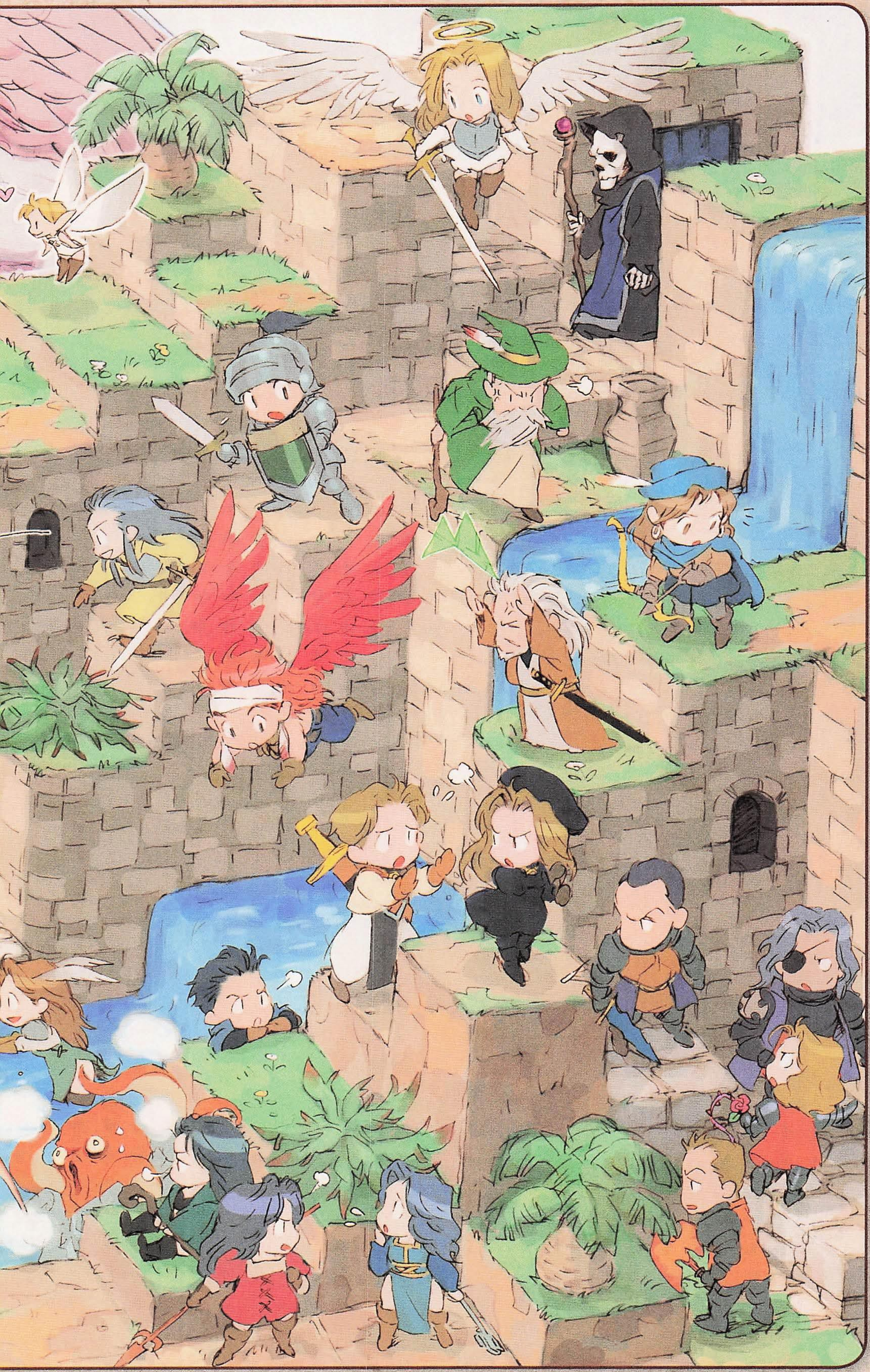
編集後記 編集長ウリが今号の記事を一気呵成!

電撃ゲームス、リニューアルで縦書き! 縦読み作り放題! リニューアル号でこんにちは、縦書きゆえのカタカナ表記になるとヘンな感じがする、編集長のウリです。今年も残すところあと1カ月くらい。年末の遊び倒しにピッタリの記事内容で、あわよくばVol.2も買ってもらっちゃおう的な旅団のコンタンがよく見えますね! 大人ってズルイ、でも絶対ソンはさせないVol.2、ヨロシクねッ☆

きまぐれ 電撃の旅団編集新聞 旅団パラダイスプチ

編集長 Uri

記者 団長 Intcity



西村キヌの我得（わがとく）四畳半ゲームス

第1回『タクティクスオウガ』（1995年：クエスト）

「近頃のゲームはあまり遊んでおりません」と語る西村キヌ先生が、往時のゲームに対する思いのたけを自由に描き（書き）込んでいくイラストコラムがスタート。タイトルの選定以外の内容は編集部もほぼ関知しないという、恐ろしい企画の明日は今から霧が濃かったりしなかったり。第1回のテーマは2010年11月11日にリメイク版『タクティクスオウガ　運命の輪』が発売されたばかりの、むしろ今が「旬」ともいえる『タクティクスオウガ』です。

GAME DATA※1

- ■ハード：スーパーファミコン
- ■開発・販売：クエスト
- ■発売日：1995年10月6日
- ■価格：11,400円

編集長・おしょうの『タクティクスオウガ』考

フェイバリットS・RPG『タクティクスオウガ』と、以前からファンだった西村キヌ先生のコラボというだけで、第1回から満腹のおしょうです（笑）。しかしこうして見ると、重厚なシナリオやシステム・音楽といった『タクティクスオウガ』の魅力は数あれど、やはり超絶ドット絵によるチビキャラたちの個性豊かな動きが、本作の大きな魅力だったんだと改めて再確認。ちなみに『運命の輪』はもうすぐ3章に突入。タコの強さにメロメロです。

【※1】『タクティクスオウガ 運命の輪』（PSP／スクウェア・エニックス／11月11日発売／税込¥5,980・ダウンロード版は税込¥4,980）の記事はP.32に掲載。



得をするのは我一人!
西村キヌのひとこと

どうもどうも、私が過去に魂を奪われたゲームのイラストを描かせていただけると聞いてやってきました。記念すべき第1回は今が旬の『タクティクスオウガ』です。ちまちましたキャラと美しいグラフィックの箱庭感が最高でしたね～。「フローヴェノム!」「グボッ!」を始めとして、名セリフも多かった。SFC版で女の子ユニットしか水に入れなかったくだりなどが今はどうなってるのかいささか心配ですが(※2)。こんな懐古風味でやっていきますので今後ともよろしくです。

【※2】キヌ先生へ。ぜひ最新のPSP版『運命の輪』もプレイしてみてください。きっと当時の感動が……えっ。PSPを持っていない?

『テイルズ オブ』を創るヒト。



◉ゲスト：吉積信氏

第3回目となる今月のゲストは、『テイルズ オブ』ファンならおなじみ！ゼネラルプロデューサーでご意見番の吉積信氏をお迎えして、氏のプロフィールやシリーズ作のアレコレを直撃!!

プロモーションからプロデューサーへ…まさにミスター『テイルズ オブ』！

れいちん 今日は久しぶりに吉積さんとお話ができるのでワクワクしています♪ よろしくお願いします！ この企画ではゲームはもちろんですけど、ゲストの方にもスポットを当てていろいろうかがっているんです。なので、まず吉積さんが『テイルズ オブ』シリーズに関わったきっかけから教えてください。

吉積信氏（以下敬称略） 僕は94年の6月くらいからプロモーションを担当することになったんです。ちょうどPSが発売される直前だったんですけど、その頃SFC版の『テイル ファンタジア』っていうRPGを創ってたんですよ。で、9月か10月頃に1回完成されたものが出来あがってきたんですが、正直いってちょっと内容が薄かったんです。それで、当時RPGにウルサかった、僕とある上司の2人で相談して創りなおしてもらったんです。で、『テイル ファンタジア』というタイトルを見た中村名誉相談役（旧：ナムコ・現：バンダイナムコゲームス創業者）が、「これ英語的におかしいよ。『テイルズ オブ ファンタジアにしなさい」って言って、『テイルズ オブ ファンタジア（以下TOP）』になったんですよ。

れいちん へ〜！ じゃあ中村名誉相談役の一言がなかったら、『テイル』シリーズになってたかもしれないんですね。

吉積 そうですね。で、SFC版『TOP』の評判がよかったし、当時としてもRPGタイトルを発売したかったので、PSで続編を創ろうということになりました。次はもうちょっとプロモーションにも力を入れようと考え、開発もプロモーションも全部一体になってタイトル全体のプロジェクトを作りましょうということになり、そのときにプロモーションのチーフをやらせてもらったんです。それが97年、『テイルズ オブ デスティニー（以下TOD）』になります。

れいちん 時代は遡りますけど、大阪で営業をやられていたときに、吉積さん自らが当時のナムコさんのゲームを紹介する小冊子を作っていたとお聞きしたんですが。

吉積 プロモーションを担当する前、大阪で営業をやっていたときの話ですね。お店まわりとかをするときに、ゲームの紹介が書かれた小冊子を置きたいと思ったんだけど、広告宣伝予算が限られていたし、せっかく大阪にいるんだから大阪だけの冊子を作ろうよってことになって、2〜3人で作ってたんですよ。ガリ版刷りみたいなやつを。で、商品の紹介だけじゃページ数が足らないので、オススメする本とかCDのコラムを書いて。

れいちん その本、今持っている人がいたらスゴイですね。

吉積 いや〜、あのときは表紙の絵とかも自分で描いてたからね（笑）。で、それを見た社内のスタッフから「そういうのが作れるんだったらプロモーションとかできるよね？」って声を掛けられてプロモーションに移って、RPGが好きだからっていうことで『テイルズ オブ』シリーズを担当することになった。当時はネットもなくて、開発にユーザーさんの声が届きにくい状況でした。だから僕はお店やユーザーさんの評判を開発に伝えたり、逆に開発は今こんな状況です、っていうのをプロモーションとかセールスの現場に伝えたりする仕事をしてたんです。本当はそういうことをプロモーションがやる必要はないんだけど、やる人がいなかったんで（笑）。それで02年にプロデューサー制を導入して、それぞれのタイトルにプロデューサーをつけることになって。通常は開発スタッフがプロデューサーの位置につくんだけど、『テイルズ オブ』については、そのときまですべてのシリーズ作を見てきた人がいなかったんですよ。で、上司に「プロデューサーできるよね？」って言われて。「まぁ、できるかもしれません」と応えたら「じゃあ推薦してみるから」と言われて…。そしたら当時開発のトップだった石川（祝男氏：現・バンダイナムコゲームス代表取締役社長）からオーケーが出まして、「じゃあ来月から開発ね」と。

れいちん それで『テイルズ オブ デスティニー2（以下TOD2）』（★1）からプロデューサーを担当されたんですね。

吉積 プロデューサーの名刺をもらって一番最初にやった仕事が音声の収録だったんですけど、そのときスタジオに居残りさせられてね（笑）。とある声優さんからご指導いただきました。「ああ、大変だなー」と思ったのと同時に、「一生懸命やってらっしゃるんだなぁ」って声優さんの熱意を感じた一件でした。

れいちん 『テイルズ オブ』シリーズって、声優さん達もすごく熱気があるというか、キャラクターに対して思い入れが強いですよね。あと、いつもものすごく豪華なラインナップで。

吉積 そこは本当に恵まれてますね。でも『TOD2』の声優さんのオーディションをしたときはまだ、主人公のカイル役の福山潤さんは、若くて僕の印象からすると新人さんだったんですよ。それが今ではビッグネームですからね。

れいちん 確かにそうですね。でも、最初から大物な声優さんもいらっしゃいますよね。名敵役でおなじみのバルバトスを演じる若本規夫さんとか。「ぶるぅぅらぁぁぁあああああ」は、めちゃくちゃインパクトありましたから（笑）。

吉積 バルバトスはね、エポックメイキングだったんですよ。今まで敵対する側にもちゃんと戦う理由があったんですけど、そういうのを無視して、ほぼ完全に「悪」っていう存在を初めて登場させてみたんです。もう、どこを切っても悪いヤツっていう（笑）。それで、だったらぜひ若本さんにお願いしたいと。まさかあんなことになるとは思わなかったけど（笑）。だってすごいんだもん。台本に書いてないですからね、「ぶるぅぅらぁぁああああああ」って。

れいちん え、そうなんですか（笑）。

吉積 「うおー」とかしか書いてないんだけど。「B」の発音の入る余地がない（笑）。若本さんのアフレコを聞いていて、声優さんてすごいなって思ったことがあって。「俺はおまえをここで倒す」っていう文章があるじゃないですか。普通は「俺はおまえを　ここで倒す」って切るんですよね。でも、若本さんは「俺はおまえをこ　こーで倒す」っていう。

れいちん （爆笑）

吉積 「こ」と「こ」のあいだで切るのとか予想もしてなくて、すっげえええって。むしろ新しいと思ったの。いまだに収録があるとそんな感じですかね。台本のとおりには絶対に読まない。なんか挟んでくるんですけど、それを全部自分で台本に書いてらっしゃるんですよ。

思い出のシリーズ作と『テイルズ オブ』に共通する「成長」という不変のテーマ

れいちん ところで、『TOD2』あたりから、「今後『テイルズ オブ』シリーズをこうしていきたいなー」とかいうビジョンはあったんですか？

吉積 『TOD2』を制作しているときに、並行して『テイルズ オブ シンフォニア（以下TOS）』（★2）にも取り掛かっていたんですが、新しい『テイルズ オブ』ってこうしようと思って創ったのは『TOS』ですかね。ポリゴンにして立体的に表現していきたいなって強く思っていて。厳密に言うと2Dと3Dの両方を創っていきたいな、という気持ちがあったんですが。3Dだと戦闘でより臨場感のある格闘アクションができると思ったんで、これはいいな、と。それで、3D表現で最終的にこうなるなーって思っていた形が『テイルズ オブ ヴェスペリア（以下TOV）』で実現できたと思います。

れいちん 『TOD2』発売当時に吉積さんにインタビューさせていただいたとき、シリーズに共通するテーマをお聞きしたら「男の子が女の子を守る」とおっしゃってたんですけど、そ

（★1）テイルズ オブ デスティニー2

02年に発売されたシリーズ初のPS2作品で、吉積氏が初プロデュースを手掛けた。人気作『TOD』から18年後の世界を舞台に、英雄志願の少年・カイルが本当の意味での「英雄」になるまでの姿が描かれていく。





（★2）テイルズ オブ シンフォニア

樋口義人氏の初プロデュース作品で、シナリオは実弥島巧氏が担当。シリーズで唯一GCで発売され、その後PS2にも移植された。OVA化も果たし、長く愛されている名作。



（★3）テイルズ オブ ジ アビス

再び樋口＆実弥島両氏のタッグで世に送り出された、シリーズ10周年記念タイトル。型破りなキャラクターや劇的なシナリオ、爽快感が増した戦闘システムなどに高い評価が集まり、今もアツく支持されている。



(★5)テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3

プレイヤーが主人公となって、歴代『テイルズ オブ』キャラと冒険を繰り広げられる。登場キャラは80人以上！

(★4)テイルズ オブ グレイセス エフ

12月2日にPS3で発売されるシリーズ最新作。このPS3版では新たに「未来への系譜編」というシナリオなどを追加。



の後いろいろなシリーズ作が発売されました。例えば『テイルズ オブ ジ アビス（以下TOA）』（★3）だと未熟な主人公のルークに対して、しっかり者のヒロイン・ティアがいる。時代の流れとともに、テーマの描かれ方も変化しましたか？

吉積　「誰かがいるから強くなれる」っていうところは一貫しているんです。誰かを大事に思うことで自分が強くなる、強くならなくてはいけない。その一人称は男の子だったり女の子だったりするんですが、根本的には変わってないんですよね。ルークも一生懸命自分が強くなろうと思っているんですよ。なのになかなかうまくいかなくて、ティアがお母さんのように見守っているという（笑）。でも、最終的には自分が世界を守りたい、ひいてはこの人を守りたいっていう気持ちで前に進んでいく。主人公がどういうふうに成長していくか、それを描きたいというのは常にあるので。ただ、『TOV』だけ違うのは主人公が成長しきっているということ。その場合何を描くかというと、彼の周りの人物がどう成長して変わっていくのかっていう部分なんですよね。冒険活劇である以上は「誰かから受け継いで自分が育っていく」という実感が絶対必要だと思っているので。あと一番思うのは、どこかに「現代性」を取り入れたいんですよ。剣と魔法の世界なのでどうしても絵空事になっちゃいそうだけど、どこかにユーザーさんがシンパシーを感じてくれるテーマを盛り込みたい。そういう意味ではなるべく現代っぽい言葉遣いにしてみたり、今っぽい考え方をする人物を入れてみたりと、いろいろ模索しています。

れいちん　『テイルズ オブ』シリーズって、いろいろなシナリオライターさんが物語を描かれていてそれぞれにカラーが違いますけど、遊んでみると共通した「らしさ」が一貫してありますよね。そのブレない部分が魅力だと思います。

吉積　そうですね。もちろん打ち合わせを重ねていますし、それぞれのシナリオライターさんが気を配ってくれていますから。そのうえで、あえて軸をちょっとズラすのが好きな方もいたり。それがまたよかったりもしてね。作品ごとにシナリオライターさんの得意技、というか個性が出ていると思います。あと作り手としては馬場（英雄氏）がプロデューサーをしている『テイルズ オブ』って、すごくトラディショナルなカタチを踏襲している感じで。彼はPS2版『TOD』も担当したので、『TOD』イズムをちゃんと体得しているんです。そのあと『テイルズ オブ ハーツ』を経て『テイルズ オブ グレイセス（以下TOG）』（★4）を創って…。その流れを見ていると、「ああ、そういうふうに進化していくのねって」っていうのがすごくわかるんですよ。かたや樋口（義人氏）がプロデュースしていた『TOS』や『TOA』『TOV』も、すごく彼のやりたいことがわかる。どうやって軸をずらしていきつつ、説得力を増していこうかと考えていて、彼はどちらかというと新しい切り口を模索するタイプですね。

れいちん　吉積さん的に過去を振り返って、個人的に思い出深いのはやっぱり『TOD2』ですか？

吉積　そうですね！。『TOD2』と『TOS』はすごく思い出深いですね。とくに『TOS』に関してはいろいろと新しいことに挑戦したので。あと『TOR』『TOA』の頃もけっこう大変でしたね。次々と毎年リリースしなきゃいけなくて。しかも新しいことに挑戦したり、新しいテーマを盛り込もうとしてみたり。んー、でも一番大変だったのは『TOA』かな。10周年記念タイトルだから集大成にしようっていう気持ちが強かったんで。とはいえ、シナリオだけは今までにないものにしようとか、キャラクターメイキングも違う感じにって考えて。テーマソングも大変でしたけど、藤原（基央氏：テーマソングを担当したBUMP OF CHICKENのVo.）くんがすごい一生懸命取り組んでくれて。もともとの音楽活動がもう奇跡的でしたね。すごい忙しいのに、時間を割いて打ち合わせに来てくれたりしました。



胸躍る新作ラッシュのシリーズ作！各作品について語ってください!!

れいちん　『TOA』といえば、まさかの3DSに移植が決まったわけですが…!!

吉積　これまでも考えていたんですけど、なかなかいいタイミングがなかったんですよね。そういうとんがったハードには『TOA』ってテーマ的に合うのかなって。気持ち的には満を持してって感じですかね。グラフィックももちろんキレイになっているし立体だし。だから、より「新しい」ことを感じやすいかなって思ったんです。

れいちん　あと『TOG-f』の発売がついに目前に迫ってきて、期待で胸が高鳴りまくっているんですが…!!

吉積　ありがとうございます。『TOG』はキャラが立ってよかったなーって思って。やっぱり『テイルズ オブ』って、キャラクターがどれだけ魅力的に見えるか、毎回とても気になるところなんですけど。『TOG』はそれぞれが際立っていて、いいシナリオだと思いますね。ホント、馬場が好きな『テイルズ オブ』なんだよね～。見れば見るほどそう思う（笑）。主人公がシュッとしていて、ちょっと童顔だけど2枚目みたいな。あと、白っぽい格好をさせるのが好き（笑）。

「『Next』はシリーズ作のターニングポイント。『テイルズ オブ』の集大成になりますね」

れいちん　ああ、『テイルズ オブ ハーツ（以下TOH）』のコハクとか『TOG』のアスベルとか。確かに（笑）。

吉積　馬場のプロデュースした作品のキャラクターはどう受け止められるんだろうってずっと見ていたんですけど、『TOH』『TOG』で評価されてすごく人気が出たんでよかったなと思いました。『TOG-f』のソフィ、かわいいですよ～。ホントにかわいい！

れいちん　ソ、ソフィ――――!!　あ、取り乱してすみません。次に『テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3（以下マイソロ3）』ですが、個人的に大好きな『テイルズ オブ レジェンディア（以下TOL）』のキャラクターが多数出演するのですっごくうれしいです!!

吉積　『TOL』だけは僕は関わってないんですよね。ただ、おもしろいし、いいゲームなのでもっとスポットを当ててようよってことで。今ね、たまたま大舘（隆司氏：『マイソロ3』のプロデューサー）のプロジェクトに『TOL』に関わった人が何人かいるんですよ。なので、「今だ！」ということで（笑）。もう容量的にもこれ以上入らないってくらいパンパンで、構想を100％実現できてると思います。

れいちん　これまで『マイソロ』シリーズの主人公として、春、夏、秋をイメージしたカノンノが登場しましたけど、冬のカノンノは…？

吉積　んー、どうでしょうね。とりあえずヒミツです（笑）。

れいちん　それでは、まだまだ謎がいっぱいの15周年記念タイトル『Next Tales of【仮称】（以下Next）』については？

吉積　『Next』はもう、馬場くんこれ制作し終わったら死ぬんじゃないかっていう（笑）。いや、ほんとに彼がず――っと構想していたものがやっとできたっていう感じ。すごいですよ。これが『テイルズ オブ』のターニングポイントになるんじゃないかな。総決算というかシリーズ作の集大成になりますね。スタッフも納得の布陣をそろえています。ストーリーのテーマ自体、何年も前から考えてありますし。キャラクターデザインとかテーマソングを担当するアーティストとか、ほんとに見どころがいっぱいあります。あとはちゃんとできるかどうか…ドキドキしてます（笑）。

れいちん　では、最後に読者にメッセージをお願いします！

吉積　各スタッフとともに、いろいろなことに敏感になりながら創っています。これからの『テイルズ オブ』作品は、新しい側面をどこかに内包しているので、そこらへんを感じとっていただければ、より楽しんでいただけるんじゃないかなぁと。ちゃんと時間も手間もかけてしっかり創っているので、末永く遊んでいただけるとうれしいですね。なにより、この先の1年をまず楽しみにしていただきたいと思います。

れいちん　今日はありがとうございました！



(★6)Next Tales of（仮称）

PS3で発売されるシリーズ15周年記念作品。『TOV』でも『TOG-f』でもない、新たな表現を用いているらしい。

『テイルズ オブ』シリーズをもっと知りたいアナタへ贈るファンページ

『テイルズ オブ』クロニクル

Vol.08

今月はシリーズ10周年記念タイトルとして発売された『テイルズ オブ ジ アビス（以下TOA）』を特集です！

今月のトピック

●『テイルズ オブ ジ アビス』

かつてない展開で主人公の成長を描いた名作!!

TALES OF THE ABYSS
テイルズ オブ ジ アビス

オープニングテーマを人気バンド・BUMP OF CHICKENが担当し、シナリオを『テイルズ オブ シンフォニア』と同じく実弥島巧氏が手掛けた本作。08年にはシリーズ初のテレビアニメ化（全26話）も果たし、ゲームの発売から約5年が経った今でもその人気は絶大なものがあります。

～『TOA』の歴史～

PS2 2005年12月15日

1作目であるSFC版『テイルズ オブ ファンタジア』から10年後の同日に発売された。シリーズ3作目となる3Dポリゴンを用いたタイトル。

3DS 2011年発売予定

任天堂からリリースされる新ハード・3DSで発売が決定！ 3Dで描かれる『TOA』の世界に期待が高まる！ 新情報の公開をお楽しみに…。

STORY

ルークとティアの超振動が響き合い大きな運命の輪が回りはじめる…!!

物語の主人公は、キムラスカ・ランバルディア王国の公爵家の一人息子であるルーク。幼い頃誘拐事件にあい、身を護るために屋敷に軟禁されていた彼ですが、それ以外はなに不自由なく生活してきました。そんなある日、剣の師匠、ヴァンの命を狙い、特別な力である第七音素（セブンスフォニム）の使い手・ティアが屋敷に潜入！ それを阻止しようとルークは彼女と剣を交えます。すると、2人のあいだに超振動が発生し、彼らは一瞬にして屋敷から遠く離れた地へと飛ばされてしまうのでした。超振動を発生させてしまったことに責任を感じたティアは、不本意ながらルークをキムラスカ王国まで送ることに…。しかし、その道中でマルクト帝国の軍人・ジェイドに捕まり事態は一変。さらに、中立国家・ローレライ教団に所属する六神将と呼ばれる人物達に襲撃され、ルークは生まれて初めて〝実戦〟の恐ろしさを知ることになります。その後、仲間となったジェイド達の協力もあり自国に戻ったルークは、キムラスカ王国の親善大使に任命され、再び冒険に出発。しかし、親善大使という肩書きを振りかざし自分勝手な行動をとる彼に仲間たちは辟易。挙句の果てに、取り返しのつかない事件を起こしてしまうのでした…。



◀口ばかりで行動が伴わないルークに厳しい態度で接するティア。彼がどう成長していくかが物語の最大の見どころ。



アニス・タトリン
CV：桃井はるこ
年齢：13歳 身長：152cm 体重：42kg

ローレライ教団の最高指導者・導師イオンの守護役（フォンマスターガーディアン）。明るく元気な性格で、年齢よりもしっかりしている。

WRITER'S COMMENT

将来の夢は玉の輿のアニスちゃん。ぶりっこ（死語）のときと、毒を吐くときのギャップがおもしろすぎ。

ジェイド・カーティス
CV：子安武人
年齢：35歳 身長：186cm 体重：74kg

マルクト帝国の将校で階級は大佐。マルクト皇帝のピオニー9世とは幼なじみで、現在は懐刀と呼ばれている。飄々としており真意がつかめない。

WRITER'S COMMENT

笑ってイヤミを言わせたら右に出る者はいない、いろんな意味で敵にまわしたくないキャラNo.1（笑）。

ティア・グランツ
CV：ゆかな
年齢：16歳 身長：162cm 体重：50kg

ローレライ教団の教団兵で、選ばれし者のみが操れる第七音素の使い手。無口で自制心が強いが、実はかわいいものが大好きという一面も。

WRITER'S COMMENT

凛々しさとかわいらしさを持つヒロイン。ルークに「メロン」と称されるほど豊かなバストの持ち主です。

ルーク・フォン・ファブレ
CV：鈴木千尋
年齢：17歳 身長：171cm 体重：68kg

キムラスカ王国の伯爵家の一人息子。世間知らずで自分勝手な性格。幼い頃に誘拐されたショックから、過去の記憶を失っている。

WRITER'S COMMENT

人間的に未熟なところが、ある意味とってもリアル。これほど見守り、応援したくなった主人公は初めて！



『TOA』のマスコットキャラ・ミュウですの➡



よっぴの

ゲーまにあ☆キャラトーク!

ゲームが大好きな新人声優＆役者のよっぴが、キャラへの愛を中心に語っちゃうコラムです♪　よっぴのかわゆいアニスコスにも注目！

よっぴPROFILE

岡山県出身。6月26日生まれのA型で身長は148cm☆　きなこと紅茶が大好き。ブログも要チェックです→http://ameblo.jp/yoppicopico/

来ーたーでーすーのー！　ハオッ☆　新人声優のよっぴ、華麗に参上(ﾟ益ﾟ)　よっぴが『TOA』で一番最初に気になった娘はアニス！　服はピンクだしトクナガはかわいいし、なんたって戦い方がツボすぎる☆　ぬいぐるみに振り回されるアニス、これに萌えずに何に萌える(ﾟ益ﾟ)⁉　あと、なんといってもティア！　かわいいものが好きなのに素直に飛びつけなくて、照れているところとか本当にかわいい！　軍事以外のことで人とあまり接したことがなかったのか、ティアのルークへの手紙は文面がめちゃんこ堅くて報告書みたいになってたり。もー、愛いヤツ（笑）。ところで、よっぴが『TOA』をプレイして思ったこと。六神将のリグレットのように誰かのために生きるのも間違いじゃない。けど、誰かのためということを言い訳に使っちゃダメなんだということ。それは、ルークの成長の軌跡からも感じることができた。続く明日が必ず訪れるわけではない。だから、自分のために今を感じなきゃもったいない！　ごめんなさいより、ありがとうを伝えたい。

「だって、ここで生きてるんだから」

はぅあ！　そろそろ幕引きかえ⁉　んじゃ最後にみんなに幸運を♪　ハッピーライト☆



ライターれいちんの

ここがスゴイよ『TOA』

とりあえずマスト！　何がなんでもマスト!!

いきなりですが、私はカニとウニが大好物です。で、『TOA』はカニ＆ウニ丼みたいなタイトルだったんです。えーと、つまり、もともと大好きだった『テイルズ オブ』シリーズと、同じく大好きだったBUMP OF CHICKENがタッグを組んじゃった！　っていうね。この衝撃ときたら、もうパねぇどころじゃなかった‼　自分の妄想がついに具現化したという…‼　しかも、テーマソングの「カルマ」の歌詞が、当たり前かもしれないけどむちゃくちゃゲームにリンクしてる‼　だから、ゲームクリア後に聴くともう大号泣。藤原基央さんの歌詞はホントに染みるるる〜。とまあ、オープニングから私的にはたまらんものがある『TOA』ですが、強烈だったのはやっぱり物語。『テイルズ オブ シンフォニア』のときから、実弥島巧さんのシナリオには圧倒的な迫力を感じていたんですけど、『TOA』で打ちのめされましたね。キャラクター描写で言うと、なんと言ってもルーク。序盤ではワガママな彼にイライラし、仲間たちの気持ちにシンクロしまくりまんた。が、とある事件が勃発してルークが仲間に突き放されたときに、まるで自分がそうされたかのように「一人ぼっち感」を味わい、ルークに同情してだんだん彼を応援するようになっていきました。物語の中盤でルークが自らの髪の毛を切ってこれまでの自分と決別する、というシーンがあるんですけどこれも衝撃的でしたね。女性キャラが髪を切るってわりとありがちだけど、まさか男性が、っていうか、主人公が！　その後の彼のがんばりようときたら、もう涙ぐましくて…（目線は完全におかん）。これまでRPGの主人公に対して、印象がこんなに変化したことってないかも。もちろん、ティアやジェイドといった仲間たちにも驚くようなバックボーンがあって、知れば知るほど惹かれちゃいましたねー。

ちなみに本作は3Dで、戦闘時にフィールドを自由に動き回れる「フリーラン」を初めて導入した画期的な作品でもあります。これで敵の背後にまわり込んだり、相手の攻撃を瞬時に避けたりと、よりアクション性の高い戦闘を楽しむことができるようになりました。あと、みんなの秘奥義がかっこいいのでぜひ見てほしい！　とくにジェイドの「インディグネイション」。3DS版、超楽しみだぁ〜。



▲ルークが髪を切るシーンはアニメーションムービーが挿入されます。何度見てもイイ！



アッシュ

CV:鈴木千尋

年齢:17歳　身長:171cm　体重:68kg

神託の盾騎士団の幹部・六神将の1人で、通り名は鮮血のアッシュ。特務師団の師団長として、ルーク達の行く先々に立ち塞がる。

WRITER'S COMMENT

ルークと瓜二つのアッシュ。彼の存在が物語の1つのカギとなります。後半ではナタリアといい雰囲気に…。

ヴァン・グランツ

CV:中田譲治

年齢:27歳　身長:189cm　体重:86kg

ローレライ教団の教団兵「神託の盾（オラクル）騎士団」を統べる主席総長。また、ルークの剣の師匠でティアの兄でもある。

WRITER'S COMMENT

武人らしく常に沈着冷静。ティアに命を狙われていたのは、彼がとある計画をもくろんでいたからです…。

イオン

CV:大谷育江

年齢:14歳　身長:166cm　体重:58kg

ローレライ教団の最高指導者で、平和の象徴とされている少年。譜石から未来を詠み取るという能力を持っている。優しく穏やかな性格。

WRITER'S COMMENT

誰よりも大きなものを背負い、過酷な運命を歩むことがわかっているのに笑顔を絶やさない、強い人です。

ナタリア・ルツ・キムラスカ・ランバルディア

CV:根谷美智子

年齢:18歳　身長:168cm　体重:53kg

キムラスカ王国の王女。ルークの幼馴染であり婚約者でもある。性格は気が強く行動的。また、王族として民を思いやる心も持っている。

WRITER'S COMMENT

箱入り娘だからか、アニスのウソをなんでも信じちゃうという、天然ボケでかわいいところがあります♥

ガイ・セシル

CV:松本保典

年齢:21歳　身長:184cm　体重:79kg

ファブレ公爵家に仕える使用人で、ルークの兄貴分的存在。人当たりがいい好青年でモテるが、トラウマがあり女性に触れられない。

WRITER'S COMMENT

クセ者ぞろいのパーティのなかで、唯一の常識人（笑）。それゆえに、仲間に振り回されること多し。

サガシリーズ
生誕20周年
記念コーナー

電撃サガ・アーカイブ

SaGa series 20th anniversary 第15回

12月15日に、シリーズ生誕21周年を迎える『サガ』シリーズ。本コーナーではその魅力を探るべく、開発スタッフへのインタビューと、設定イラストギャラリーをお届けする。

シリーズ20周年記念インタビュー 開発スタッフ列伝 小林智美氏

独特の色彩により透明感や空気感が漂うやわらかな画風で、多くのファンを魅了する小林智美氏。『サガ』シリーズに登場する個性的なキャラクター達はどのように描かれたのか、当時の思い出とともに語っていただいた。

『ロマンシング サガ』から始まった新たな世界への挑戦

――『サガ』シリーズに関わることになったきっかけは?

小林氏(以下、敬称略) 1991年くらいに、私の初めての画集を作りましょうと出版社から声がかかったのですが、それと同じ頃に『ロマンシング サ・ガ』の仕事の依頼(※1)がきました。画集をまとめないといけないんだけど、どうしようと(笑)。ゲームの仕事というのはこれまでにやったことがなくて迷ったのですが、キャラクターデザインという今までとは違う新しい仕事だったので、じゃあやってみようと思って引き受けました。

――実際に仕事をしてみて、どうでしたか?

小林 小説の場合はあらかじめ世界観やキャラクターなどの設定がわかっているうえで描くのですが、『ロマサガ』の場合は設定をこれから作るという感じで、「いっしょに世界を作ってください」と言われたときに、それがいまいちピンとこなくて。キャラクターを描けばいいんだよね、くらいの軽い気持ちで引き受けたのですが、そのあとが大変でした(笑)。いろいろと迷惑をかけてしまったこともあって、本当は先に私がイラストを描かないといけないのに、ドット絵のほうが先に出来上がって、それを私が見て描いたりしたこともありましたね(笑)。

――河津さん(※2)と会ったときの第一印象は?

小林 初めてお会いしたときはスーツを着ていて、普通の会社員のような印象でした。河津さんと直接会うことは少なかったのですが、いつもスーツ姿でしたね。先日、伊藤賢治さん(※3)のコンサートへ行って、そのときに久々に河津さんと会ったのですが、カジュアルな格好をしていて「これは新鮮」と思いました(笑)。

『サガ』シリーズに出会い自分の中の引き出しが増えた

――一番初めにデザインしたキャラクターは誰ですか?

小林 三柱神のシェラハです。自分としては、女性キャラクターはデザインしやすいので、割とスムーズに形になりました。

――デザインで苦労したキャラクターはいますか?

小林 人間以外のキャラクターは今まで描いたことがなかったので、難しかったですね。『ロマサガ』に登場するトカゲ男のゲラ=ハは、自分としては人間以外で発注が来たキャラクターの第1号です。ほかでは『ロマサガ3』にボストンというロブスターのような姿のキャラクターがいるのですが、これはレストランのロブスターの写真を見ながら描きました。直立するので、下半身はどうしようとか、相当悩みましたね(笑)。

――『サガフロンティア』では3、4頭身くらいのSDキャラも描かれていますよね。

小林 「SDキャラは描けますか?」と聞かれて、挑戦してみようと。今までに遊びで描いたりはしましたが、仕事として依頼されるのは始めてでした。かわいいキャラクターをデザインするのも楽しかったですね。

――イラストを描く際は、アナログ的な手法で描いていそうですが、そのほうが描きやすいのでしょうか。

小林 そうですね。40年以上アナログで描いているので、それを捨てるのがしのびなくて(笑)。デジタルとアナログの両方ともできたら便利でいいかなとは思うのですが。アナログだと一発勝負でやり直しがきかなくて、たまに想定外のことが起こったりもするのですが、そこをなんとかしていくと、思いがけない仕上がりになるというようなおもしろさもあるんです。

――小林さんがキャラクターをデザインする際に心がけていることは、何でしょうか?

小林 まずは人相の表現ですね。そのうえで、体格や衣装なども含めて全体を見たときに、どういうキャラクターなのか想像できるように心がけています。

――『サガ』はもうすぐ21周年を迎えます。小林さんは、昔と比べて自分自身のなかで変化した部分はありますか。

小林 変わるというより、年を重ねるというのは、自分の引き出しが増えるということだと思うんです。自分の軸となる部分は変わっていなくて、新しいものが自分の引き出しのなかにどんどん増えていく。物というのは無から生まれることはなくて、いろいろな物が自分の引き出しに入っていて、それが形になって出てくると思うんです。そういう意味では、『サガ』と出会ったことで引き出しはいっぱい増えましたね(笑)。

――『サガ』を一言で表すと、どんな言葉ですか?

小林 「子供たち」でしょうか。自分が仕事で描いたイラストは、半分くらいは『サガ』だと思うんです。7作品も描かせていただいたので、すごく愛着がありますね。

――最後に『サガ』ファンへメッセージをお願いします。

小林 私はブログを開設していて、昔『サガ』をプレイしていたユーザーの方からメールをいただくことがあるのですが、本当に励みになります。これからも『サガ』を末永く愛していただけるとうれしいですね。



今までに描いたことがないものばかりで勉強のしどおしでした

PROFILE

『ロマサガ』以降『ミンストレルソング』までの各シリーズのキャラクターデザインを手がけたイラストレーター。1988年頃まで、会社勤めをしながら小説の挿絵などを描いていたが、その後退職して独立。現在もさまざまな分野で活躍している。

※1:仕事の依頼　宣伝部・惣水氏のインタビューによると、小林氏にお願いするきっかけとなったのは、河津氏とともに書店めぐりをしていたときに、小林氏が表紙を手がけた文庫本を偶然見かけたことだったという。

※2:河津秋敏　『サガ』シリーズの生みの親で、シリーズ全体を監修しているプロデューサー。

※3:伊藤賢治　『サガ』シリーズなどの音楽を手がける作曲家。DS版『サガ3』の作曲にも参加している。

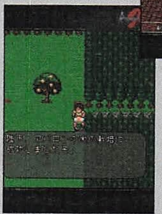
壮大なマルチヒストリーが展開する『ロマサガ2』がiモードで配信中

本作ではSFC版の内容を再現しつつ、オリジナル要素を追加。「陰陽師」「忍者」という2つの新クラスや、七英雄の謎に迫る4つの新ダンジョンなどが楽しめる。小林氏が新たに描き下ろしたジェラールのイラストも必見。

ロマンシング サガ 2
iモード
●スクウェア・エニックス
●RPG　●配信中
●800P　(税込￥840相当)



▲グラフィックや音楽もブラッシュアップされている。



◀果樹園を建設して、お金を稼ぐことが可能だ。

インタビューこぼれ話① 『サガ』シリーズの仕事の依頼

デザインする際に渡されるキャラクターの情報は少なくて、名前と、2行程度の簡単なプロフィールくらいでした。これから考えるという部分もあったと思うのですが、基本的に「おまかせ」という感じでしたね。開発側もある程度イメージは持っていると思うのですが、それをあえて言わずにこちらの出方をうかがう、みたいな(笑)。開発側では考えていなかった意外性というか、何か別のものがほしいということもあったのかもしれませんね。

秘蔵の設定画をコメントつきで公開!
設定イラストギャラリー



デューンと関わる人物たち

デザイナーの小林元氏が開発中に描いた設定画の数々をコメントとともに紹介し、キャラクターの魅力を探る。今回は、冒険中に出会うサブキャラクターに注目。

芯の強い美しい女性

ディオールの幼なじみで、美しい女性へと成長した、未来の世界のネメシス。革命軍に参加していたが、ある理由で魔物にさらわれてしまう。

ネメシス



▶オリジナル版に近い、シスター風の衣装を着たデザイン案。完成稿では、フードの部分にシスターの印象を残しつつ、衣装は大胆にアレンジされている。

革命軍のリーダー

現在の世界ではいたずら好きな子供で、デューンを「アニキ」と呼んで慕っている。未来の世界ではたくましい青年に成長し、魔物に対抗する革命軍の指揮を執っている。

ディオール

◀子供の頃のやんちゃな面影を残しつつ、リーダーの威厳を感じさせるデザインとなっている。ちなみに衣装は、オリジナル版の雰囲気に近いものとなっている。

メルローズ



▲オリジナル版では鎧を身に付け、後ろ髪は三つ編みだったが、本作ではつなぎのような衣装となり、髪は後ろで束ねている。メガネやネックレスなどの装飾品も追加された。

デューン達を鍛えた青年

ダームの町が好きで、自警団を組織したり、若者を鍛えたりしている青年。デューン達の面倒を見ていた、兄貴分的な存在。オリジナル版とは髪型や衣装が大きく変わっており、今風の若者といった感じのデザインとなっている。

他人を恐れるエスパーの女性

子供の頃のある出来事が原因で、他人との接触を極端に恐れている。武術家のような姿だがエスパーで、耳がとがっている。

フレイヤ



▶完成稿とは別パターンのデザイン案。髪形や衣装が異なり、若干幼い雰囲気となっている。ちなみにオリジナル版では黄色のチャイナドレスを着ていた。

素性や目的が不明な謎の男

デューン達の前に何度か姿を現し、貴重なアイテムを惜しげもなく渡す謎の男。マスクの形状から、時空を超える戦闘機ステスロスと深い関係がある人物だと思われるが……?

ワンダラー



▲▶光と闇の二面性を持つ人物ということを意識してデザインされており、ステスロスに似たマスクも特徴的。素顔が垣間見られる設定画もあるが、はたしてその正体は?

よりサガらしく再構築された新生『サガ3』

GB版『時空の覇者 サ・ガ3完結編』が、バトルシステムなどを一新し、新要素を多数追加してDSで復活。『サガ』らしさを追求し、ファンも納得の注目作となっている。



▶技の連携によって技名が変化する楽しさも味わえる。



▲選択肢が出現する場合、タイムズ・ギアポイントの必要数も表示される。

DS サガ3時空の覇者 Shadow or Light

●スクウェア・エニックス ●RPG
●2011年1月6日発売 ●¥5,980（税込） ●1人用



キャラクターデザイン担当 小林元氏が語る
キャラクター誕生秘話

――ディオールは、オリジナル版から大きく変わっていない印象ですが。

小林 開発当初から、あまり変える必要はないという話になっていて、一番オリジナルのデザインに近いキャラクターだと思います。革命軍のリーダーなので、「色々なものを背負っている人間の顔」を意識して描きました。衣装はストレートな戦士のイメージです。

――ネメシスのデザインコンセプトは?

小林 オリジナルでは見た目がシスターで武器が「まさかり」という、かなり強烈なインパクトを持ったキャラクターでした。その印象は残したいということで、シスターっぽい見た目は意識しました。ただ、そのまんまシスターというのも…ということで、あくまでシスターっぽい戦闘服という衣装になっています。

――オリジナル版のフレイヤは、エスパーなのに武術家のような衣装でしたが。

小林 チャイナ風という見た目は変えずに、道士のようなイメージで魔法を使いそうな感じの衣装にしました。初期案では帽子をかぶっていたのですが、最終的にはすっきりしたデザインになりました。

――メルローズは、見た目の印象が大きく変わっていますよね。

小林 そうですね。バトルトレーナーという仮想実戦マシンを自分で作るくらいなので、普段から機械をいじっているのだろうと考えながらデザインして、つなぎのような感じの衣装になりました。どこまで変えていいのかというところで悩んで、デザインはけっこう苦労しました。

――ワンダラーは、『SOL』で初登場となるオリジナルキャラクターですが。

小林 「敵か味方か、謎の存在」というオーダーだったので、とにかく怪しく、ミステリアスにと意識してデザインしました。ただ、デザインを開始したときは、まだキャラクター設定が固まっていない状態だったので、なかなかイメージがわかず、悩みながら描いていました。

――マスクがかなり特徴的ですよね。

小林 注目ポイントです。一部で「ステスロスマン」と呼ばれているようですが(笑)、ステスロスとどんな関係があるのか!? 皆さん自身で確かめてください。

インタビューこぼれ話② これから挑戦したいこと

やりたいことはいろいろありますね。例えばマンガを描いてみたいとか。古典に興味があるので源氏物語などの女性や、子供の頃から好きだった日本神話の神様、あと聖母マリアやキリストといった宗教画など、思い返してみると描きたいものがいろいろあるという感じです（笑）。ふと思ったのは、『サガ』シリーズには今まで日本の妖怪みたいなものが出ていないので、そういうものが登場したら、またキャラクターをデザインできればおもしろいかもしれませんね。

パンゲア探究
Pangea Inquiry
【第2回】

失敗作の成功例――"ガーディアン"とその生態

人類が、長い旅路の果てに発見した星。そこで生まれたアースノイド――「人類滅亡後の人類」の傍らには、ガーディアンがいた。今回は、彼らの生態に迫ってみよう。

ガーディアンの存在意義とは

「ガーディアン」という言葉には〝守護する者〟という意味がある。ある対象を護ることを責務とし、力強さと頼もしさを感じさせる言葉だ。しかし、我々アースノイドが「ガーディアン」と呼んでいる生命体は、かつての人類が定義したもののイメージとは、かけ離れているだろう。彼らからは力強さも頼もしさも感じず、またそのような姿形でもない。

彼らは地球再生プログラムによって生み出された、我々にとっては広義での親類にあたる生物である。だがアースノイドのように意図して生まれたものではなく、動物を再生する際に間違えて誕生させてしまったもののようだ。そういう意味では、モンスターと同様の〝間違い生物〟である。彼らはパンゲアから離れた地域で生まれ、また外見も大きく異なっているため、初めて遭遇したときは、この星の原住生物だと思われていた。しかも、彼らは不時着した宇宙船からのサポートを受けずに自力で生活できる知能がありながら、どのような言語も通じず、また好戦的な性格で、当初は友好的な関係を築けなかった。

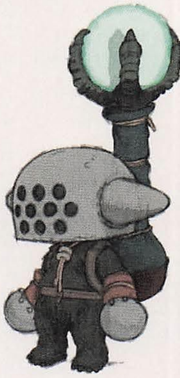
アースノイドとガーディアンの両者が交情を深められるようになったのは、あるものが発見されたことによる。それはかつての人類が頻繁に口にした、「酒」と呼ばれる飲み物だった。ガーディアンに酒を与えたところ彼らは大いに喜び、あっという間に飲み干してしまったのである。以後、ガーディアンは酒を渡すかわりに融通を利かせてくれるようになった。相変わらず言葉は通じないものの、大まかな意志の疎通が可能になり、我々と行動をともにしてくれるようになったのだ。

おそらく彼らは、自分たちを生み出したかつての人類が望んだ「地球の再誕」という目的など知りもせず、また知ったところで興味は示さないだろう。だが、我々アースノイドにとってはそんなことはさして重要ではない。彼らの存在そのものが、パンゲアの日々に賑やかさを加えてくれるとともに、再生への大きな希望となっているのだから……。



何よりも"酒"を好む

▶酒には星にある原料を元に蒸留されたものと地球から持ち込まれたオリジナル品の2種類があり、一般的なものは前者。後者は貴重で、酒種によってはヴィンテージ品といえる。



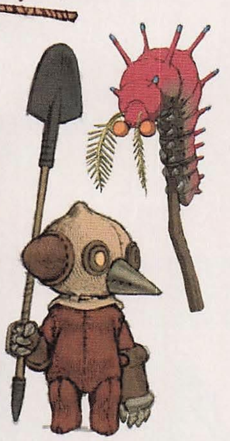
アースノイドよりもはるかに小さい

◀短い手足に毛むくじゃらの体躯。彼らのベースとなった生物は、哺乳類の犬だと考えられている。小ぢんまりとした姿で二足歩行する姿は愛くるしい。



▶彼らの飲みっぷりは、アースノイドが驚愕してしまうほど。そして酒に対する執着は、ほかのガーディアンが飲んでいると身を乗り出して羨ましそうに眺めてしまうほどなのだ。





アースノイドのマネをしてマスクをつけている。マスクの選び方や装着の仕方は1体1体異なり、彼らにも個性があることがわかる。





ガーディアンの生活スペース

◀木の上に作られたガーディアンたちの居室。木の実の殻のようなものの中で暮らしている。なお、パンゲアからガーディアン村へは「反動カフキ」という装置で行ける。



力を合わせてモンスターと戦う

◀ガーディアンは宇宙船に積み込まれていた地球のテクノロジーを見よう見まねで習得し、「エナジーボール」という特殊技術を生み出した。これは、大気中のウイルスを機械玉に凝縮し、モンスターに投げつけることで効果を発揮する。各エナジーボールには火、氷、雷、風などの属性があり、ガーディアンたちが協力して繰り出すことで効果が増大する。

EARTH SEEKER
アースシーカー

アースシーカー
■今冬発売予定　■¥7,140（税込）　■Wii　■ACT　■1人用
■販売:角川ゲームス／制作:エンターブレイン／開発:クラフト&マイスター



集落に集い、共同生活を営むガーディアンたち

ガーディアンたちの住む集落を我々は「ガーディアン村」と呼んでいる。緑にあふれ水も豊富で、基本的な生活を送るぶんには、不自由はない。荷物を運ぶ者、酒瓶をもてあそぶ者、そして蔦で遊んでいる者など、彼らの気ままな生活態度がうかがえる。モンスターの操縦に苦戦している仲間に駆け寄るなど、彼ら同士の連帯意識はもとから高いようだ。

システムの進化に伴うキャラクターのリ・デザイン

――本作ではNPCが生まれ変わりましたが、改めて作り直した経緯とは？

板倉　前作の開発が終了した時点でやり切れなかった部分やNPCのAIを強化する余地が見つかり、ユーザー様のご意見を生かすためにもシステムを進化させることが決まりました。前作をプレイした方の意見に多かった「味方への誤射」や「敵の攻撃を考慮しない無謀な行動」は、大幅に改善されています。また、AIの強化だけでなくアイテムでNPCに指示を出せるようになり、より協力しながら戦うという本作ならではのコンセプトが進化しました。このように、NPCに絡むシステムがパワーアップしたことに伴い、プレイヤーがその進化を如実に感じられるように外見も「リ・デザイン」することになったんです。キャラはシステムを生かすために作るという方針なので、今回のキャラ一新もシステムの変化ありきなんです。結果として、前作からNPCの外見が変わったことで、よりプレイヤーが感情移入しやすい個性あふれるキャラに仕上がったと思います。

――彼らの衣装はどれも個性的ですね。

小林　神機使いのメンバーが個性的な服装を身につけているのは、衣装で自らの信条を主張しているからなんです。アラガミとの戦いで常に死と隣り合わせの彼らにとっては、衣装が戦化粧なのかもしれませんね。

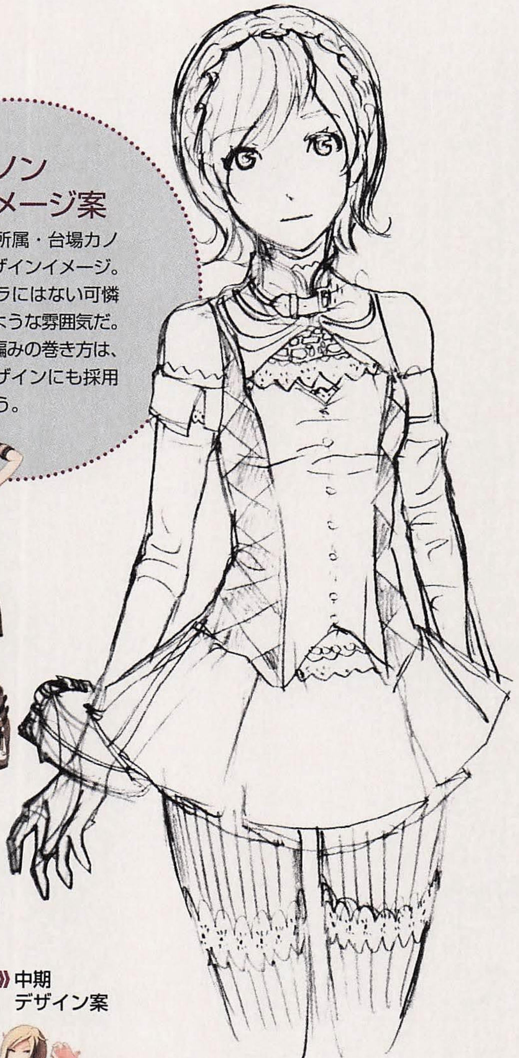
――第三部隊のメンバーは3人ともクセがありますね。少しワルそうというか。デザインのポイントを教えてください。

小林　彼らは、毒っ気の強いパンク系をイメージしながら描きました。シュンは外見も中身も子供で、自分ならではの服装をすることで背伸びしている感じです。プレイヤーキャラの服装では実現できない、上下のつながったオーバーオールを着ているのも特徴ですね。ジーナは肌の露出具合で試行錯誤しました。ほかの女性キャラの衣装の形状を参考にして、真ん中部分を開いてみました（笑）。カレルは、独特なネクタイの巻き方を見てわかるようにかなりひねくれもののキャラです。規律に従うのを嫌うので、服はまともな形では身につけないイメージです。シャツの胸部分にあるハート型のマークは、ブランド品であることを意識してデザインしてみました。

2人のキーパーソン

アートディレクター
板倉耕一氏
前作『ゴッドイーター』に引き続き、アートディレクションを担当。キャラ、アラガミ、武器など全般的なデザインを取り仕切り、実機での監修も手掛ける。

キャラクターデザイン
小林くるみ氏
NPCや追加衣装のほか、新キャラ・レンのデザインを担当。過去に海外向けタイトルのキャラ・背景デザインなどを経験し、本作でデザインチームに加わる。



台場カノン 初期イメージ案

第二部隊所属・台場カノンの初期デザインイメージ。ほかのキャラにはない可憐なお嬢様のような雰囲気だ。独特な三つ編みの巻き方は、完成版のデザインにも採用されたという。



》完成稿



》中期デザイン案

カレル・シュナイダー



》初期イメージ案



》完成稿

癖のある性格がラフ案から読み取れそうなカレル。ブランド服を着崩しているようだ。

小川シュン



》初期イメージ案



》中期デザイン案

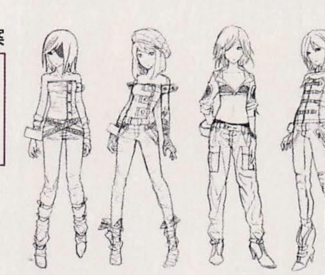
彼のカラーリングは、コウタとは対照的な「毒っ気」がコンセプトなのだそうだ。

》完成稿

ジーナ・ディキンソン



》初期イメージ案



》中期デザイン案

胸の露出が特徴的なジーナ。制作過程ではサクヤのように肩を出しているパターンも作られていたようだ。



》完成稿

『ゴッドイーター バースト』のキャラクターの魅力を解き明かす連載コーナー〈第1回〉

GOD EATER® BURST ゴッドイーター バースト CHARACTER FILE キャラクターファイル

PSP　ゴッドイーター バースト

発売中（10月28日）　通常版：¥5,229（税込）、アペンド版：¥2,100（税込）、DL版：¥4,700（税込）

ACT	ジャンル	ACT
協力	メーカー	バンダイナムコゲームス
育成	備　考	プレイ人数：1～4人

注目のDLC

新アラガミ「ヴィーナス」に挑め！
電撃ゲームス、電撃PlayStation、電撃マ王、Side-BNの4誌合同企画によって生まれた第二種接触禁忌アラガミ「ヴィーナス」が12月上旬に配信予定！

「とある魔術の禁書目録Ⅱ」コラボ！
人気アニメ「とある魔術の禁書目録Ⅱ」とのコラボが実現。アニメの登場キャラである御坂妹になりきれる制服＋ゴーグルを入手可能だ。配信は12月上旬予定。



CHARACTER LINE UP

ジーナ・ディキンソン(中央)
カレル・シュナイダー(左下)
小川シュン(左上)
橘サクヤ(右上)
藤木コウタ(右下)

ジーナ、カレル、シュンは第三部隊、サクヤとコウタは第一部隊。第三部隊は本来エイジス島の防衛がメインだったが、第一部隊がアーク計画を阻止してからは第一＆二部隊の支援を行っている。なお、隊長は不在。

mogitter 二度と現実へ帰還することがない妄想植民地プロジェクトを計画中

もぎたて！ギャルゲマストバイ

キミと美少女たちとの出会いの架け橋となるべく、今最高にホットなギャルゲー情報をお届け♪



星の王子くん
Le Prince de l'Étoile

星の王子くん 2010年12月24日発売

- [価格]通常版：￥5,040（税込）／初回限定版：￥9,240（税込）
- [機種]PC（対応OS：Windows XP、Windows Vista、Windows 7 ※日本語版専用）
- [ジャンル]AVG　[メーカー]リーフ
- [スタッフ]プロデューサー：下川直哉／シナリオ：永田和久／原画：小原トメ太、さくら小春

なぜか続発する珍事件の数々!! 巻き込まれ型(?)学園AVG

『WHITE ALBUM2』や『ToHeart2 XRATED』など、数多くのヒット作を世に送り出してきたリーフの最新作が登場！　本作は学園が舞台のラブコメ作品となっており、世界企業のトップに君臨する女の子や、天才的博士に作られたメイドロボ、果ては女装した男の子まで、実に個性的なヒロインが揃っている。そして、顔が美形なこと以外は、すべてにおいてごく普通の少年・星野王子（通称：王子くん）は、そんな彼女たちと一緒にさまざまな事件へ巻き込まれてしまうことに。果たして、平和だったはずの王子くんの学園生活はどうなってしまうのか!?　ここでは王子くんの周りにいる5人のヒロインを紹介するので、ぜひチェックしておこう！



神秘的な保健委員
神乃 こころ
Kamino Cocoro

犬や猫と会話ができるという、ちょっと変わった保健委員。おっとりした性格だが、芯は強い。



世界企業のCEO
葵 りんご
Aoi Ringo

世界企業・AOIグループのCEOで、自らビジネスの最前線に立ち、会社を盛り立てている女の子。



博士に作られた人工個性
葉加瀬 ちの
Hakase Chino

マッドサイエンティストが生み出したメイドロボ。人の役に立つことによろこびを感じる心優しい少女。

運動神経抜群な男の娘
ユーリ・ゴローニン
Yuri Golovnin

ロシア人と日本人のハーフで、女装している男の子。運動神経がよく、ネコのような身のこなしをする。



お好み焼き屋の看板娘
甘夏 ぷりん
Amanatsu Purin

街一番のお好み焼屋さん「コテコ亭」の看板娘で、とってもパワフルな性格をした女の子。お店の修行中で、王子くんに手作りのお好み焼きを食べさせているが、その味はかなりすごいらしい。

『ティアーズ・トゥ・ティアラ』2作品がPSPで登場!!

2008年にアクアプラスから発売されたPS3用S・RPG『ティアーズ・トゥ・ティアラ－花冠の大地－』と、本編のその後を描く外伝『ティアーズ・トゥ・ティアラ 外伝－アヴァロンの謎－』の2作品がPSPに！　妖精王の末裔である少年アルサルと、深き眠りから目覚めた魔王アロウンの2人が、多くの仲間とともに悪しき帝国軍に立ち向かっていく物語が描かれる。仲間になるキャラクターは、アルサルが率いるゲール族や、アロウンを慕う妖精族、帝国に反旗を翻す騎士など多彩な顔ぶれとなっており、見た目も性格も個性的な美少女が揃っている。また、戦闘に参加しないヒロインにもイベントがバッチリ用意されているなど、S・RPGとしてはもちろん、恋愛AVGとしても存分に楽しめる作品に仕上がっている。

魔王の嫁として仕える女の子たち



モルガン
CV：中原 麻衣
ゲール族一の弓使いで、アルサルの幼なじみ。野性的で大ざっぱな性格をしている。

スィール
CV：名塚 佳織
水辺の妖精とも呼ばれるアザラシ妖精。生まれつき運が悪く、マイナス思考の持ち主。

ラスティ
CV：植田 佳奈
大きなパワーを持った鉱山妖精。武器や金物作りなど、鍛冶も得意としている。

オクタヴィア
CV：田中 理恵
神聖帝国の貴族の血統に連なる剣士。冷静沈着な性格で、正確無比な剣技を操る。

リアンノン
CV：後藤 邑子
失われた古代王国の末裔で、託宣の巫女として優れた予言能力を持つ。両親を早くに亡くしており、兄のアルサルを親代わりに育つ。



▲儀式の生け贄にされそうなところを助けられたリアンノンは、アロウンの妻になることを決意。



▲アロウンが眠りに付いている間、彼の城を守っていた家付き妖精の2人、リムリスとエルミン。

Check 外伝『アヴァロンの謎』には新たな参戦キャラクターが!

『アヴァロンの謎』では、帝国側であるリディア、ガイウス、デキムスの３人と、道具屋のエポナが仲間ユニットとして参戦！　新たな敵との戦いに臨むアロウンたちの心強いパートナーになってくれる!!



◀トラブルメーカー・エポナの参戦により、アロウンたちの旅はさらに賑やかに！

リディア
CV：沢城 みゆき
高貴な生まれだが、残忍な性格をした女性士官。

エポナ
CV：浅井 清己
「グッドピープルズ」という道具屋を営む妖精。

ティアーズ・トゥ・ティアラ－花冠の大地－PORTABLE　発売中（11月25日発売）

- [価格]通常版：¥5,040（税込）／初回限定版：¥6,825（税込）
- [機種]PSP　[ジャンル]アドベンチャー＋シミュレーションRPG
- [メーカー]アクアプラス
- [スタッフ]プロデューサー：下川直哉／シナリオ：まるいたけし／原画：なかむらたけし、甘露樹

ティアーズ・トゥ・ティアラ 外伝－アヴァロンの謎－PORTABLE　2010年12月16日発売

- [価格]通常版：¥3,990（税込）／初回限定版：¥5,775（税込）
- [機種]PSP　[ジャンル]アドベンチャー＋シミュレーションRPG
- [メーカー]アクアプラス
- [スタッフ]プロデューサー：下川直哉／シナリオ：まるいたけし／原画：なかむらたけし、甘露樹

溜まった煩悩をDSで発散しよう!!

ちょっとエッチな中学生・桜井智樹と、空から降ってきた愛玩用エンジェロイドたちのドタバタな日常を描く「そらのおとしもの」がDSで登場！　天上世界の道具を自由に持ち出せる「カード」の暴走がもたらすムフフなイベントの数々に、今から妄想を膨らませておこう！

Character

TVアニメ第２期を含めたおなじみのキャラクターが登場！
キミは誰を相手にエッチな妄想を爆発させちゃうの!?



五月十根 美香子　CV：高垣 彩陽
智樹の通う学校の生徒会長。物腰は柔らかいが、実は腹黒い性格をしている。

見月 そはら　CV：美名
隣の家に住む幼なじみ。一人暮らしの智樹のことを何かと気にかけている。

イカロス　CV：早見 沙織
未確認生物。戦闘能力と電算能力は高いが、感情表現は乏しい。

トモ子　CV：藤田 咲
イカロスの量子変換器によって、女の子の体になってしまった智樹。

アストレア　CV：福原 香織
智樹を抹殺しにやってきたエンジェロイド。戦闘能力は高いがちょっとおバカ。

ニンフ　CV：野水 伊織
昼ドラとお菓子が大好きなエンジェロイドで、情報戦を得意としている。



▶DSならではのタッチイベントも搭載。敏感な部分をタッチしてリアクションを楽しもう。



◀カードの力によりアストレアが2人に分身し、局地的おっぱい密度も2倍に!!

そらのおとしもの フォルテ ドリーミーシーズン　2011年1月27日発売

- [価格]通常版：¥6,090（税込）／DXパック：¥9,240（税込）
- [機種]DS　[ジャンル]タッチコミュニケーションADV
- [メーカー]角川書店
- [スタッフ]原作：水無月すう

恋のチャイムが鳴る前に…

Before the Chime of Love Rings

連載＊最終回

PSP『ぱすチャContinue』にエールを送ります！

PSP版『ぱすてるチャイム Continue』を応援する本コーナー。最終回は、スタッフ陣に気になるあれこれ、聞いてみました！

ぱすてるチャイムContinue
2010年12月9日発売

- [価格]通常版：¥6,090(税込)／初回限定版：¥8,190(税込)
- [機種]PSP
- [ジャンル]剣と魔法の恋愛育成RPG
- [メーカー]5pb.(原作：アリスソフト)
- [スタッフ]シナリオ：HIRO、はちまん、いのくま／原画：おにぎりくん

HIRO
●PC版『ぱすてるチャイム』シリーズ企画・監督・シナリオ

——ファンタジー×学園というジャンルを題材にした理由は？

開発スタッフが好きなものをくっつけてみたら、結構おもしろい感じになるかも？ という発想です。結果、ユーザーさんからの評判もよかったので、『ぱすてるチャイム』から継承した世界観での続編を制作する運びとなりました。

——5pd.さんと組んだ経緯について教えてください。

1年ほど前にご縁がありまして。そこで〝なにかできないかな？〟という話になり、今回の流れになりました。

——今後もアリスソフト作品をコンシューマ化したいと考えていますか？

ユーザーさんから要望があり、かつタイミングが合えば、ということころです。

——HIROさんの今後の、個人的な目標があれば教えてください。

まずはおもしろいゲームを作ることと、あとは……本当に大事なことですが、ダイエットです……。

——HIROさんから見た本作の魅力とは？

学園生活と冒険生活、そして女の子たちとのイチャイチャの日々です。目で、耳で、心で楽しんでください。

恋と冒険のファンタジー学園RPG PSPでいよいよ発売です!!

未来の冒険者を育成する学園を舞台にした本作。プレイヤーは、4人のかわいいヒロインや個性的なクラスメイトたちのなかから冒険に出るメンバーを選び、パーティを結成。ダンジョンを探索していくローグ系RPGのやり込み要素に加えて、かわいい女の子とのドキドキのイベントも楽しめるので、ついつい時間を忘れてハマっちゃうはず！





Shade
●PC版『ぱすてるチャイムContinue』
主題歌「Dreaming Continue」作曲・編曲、
エンディング曲「Brand new & Continue」作曲・編曲、
ゲーム内BGM作曲・編曲

——本作の作曲をするにあたり、どんなイメージをもって作業をしましたか？

自分の曲の世間一般的なイメージとして「ギターでハードにかっこいい曲」というのがあると思うのですが、そういった曲じゃない曲も実をいうと得意なんです！ 書けます!! ……という感じで作っていました（笑）。バラードも意外と得意なんです！ みたいな（笑）。普段あまり作らないジャンルの曲がたくさん作れたので、とても楽しめた開発でした。ジャンル的には、フュージョン、ボサっぽい感じをベースにしつつ自分の個性を足したサウンドを目指しています。

——お気に入りの曲を教えてください。

主題歌の「Dreaming Continue」は今でも大好きです。もう5年以上も前の曲ですが、メロディが気に入っています。インスト曲では「Interval of live and death」がお気に入りです。前作『ぱすてるチャイム』での使用曲のアレンジバージョンなんですが、アレンジが気に入っています。あとは、「Happening to meet」もお気に入りです。

——エンディング曲「Brand new & Continue」はどのようなイメージで作られたのですか？

5pd.さん側のプロデューサーと音楽の打ち合わせをさせていただいたときに、「ヒロイン4人の声優さんをボーカルに起用したい」というお話をいただいたのでそれを踏まえたうえで「声優さんの魅力をいかに引き出すか」というところに注力して曲を作りました。フルバージョンで聞ける、各声優さんのラップの部分とかソロパートなど、できるかぎり声優さんごとの個性がでるように曲の組み立てをしました。気に入っていただけたら幸いです。

——エンディング曲のタイトルに込められた意味を教えてください。

タイトルはHIROが付けました。新しい世界、そして、そこからつながる未来をイメージしたとのことです。

——Shadeさんが好きなキャラクターは誰ですか？

斎香大好きです！ でもルーシーもかわいくて好きです！

——Shadeさんから見た本作の魅力とは？

個性的なキャラたちが織り成すストーリーと、おにぎりくんの描く個性的でかわいいキャラのマッチが本作品の魅力なんじゃないかと思います。

主題歌やBGMも、そんな個性的な『ぱすちゃ』の世界観を下支えさせていただけたんじゃないかなぁと思っています。精一杯音周りをやらせていただきましたので、よろしければぜひBGMにも耳をかたむけていただければ幸いです。

おにぎりくん
●『ぱすてるチャイム』シリーズキャラクターデザイン、原画

——デザインで苦労したキャラクターは？

フィルです。当初はツインテールを封印したデザインだったので、なかなか「らしさ」が出ずに苦労しました。

——PSP版で追加されたお気に入りのイベント絵は？

ゴスロリ服のルーシーと猫たちの絵です。

——描いていて一番楽しかったキャラクターは？

キャラクターとしては斎香が好きですが、ルーシーのイベント絵には特殊な内容が多く、描いていて楽しかったです。

——WEBラジオでも「好きなキャラクターは斎香」だと言っていましたが、その理由を教えてください。

豊満で優しくて、白タイツなところ。

——では、教師なども含めて、好きなサブキャラクターを教えてください。

ぼたん、倉沢先生、セレスが好きです。

——おにぎりくんさんから見た本作の魅力とは？

個性的なクラスメイトたちとのドタバタ学園冒険生活!!＆主人公のリア充ぶりです。

番馬バン。
●5pd.広報、宣伝担当

——番馬さんが行ってきた企画・宣伝活動を教えてください。

各雑誌社さんの媒体で、ファンページ連載の企画およびWebラジオのディレクション、キャラバンイベントの展開など実施しました。

——キャラバンイベントで『ぱすちゃ』ファンのみなさんと接してみた感想は？

アリスソフトさんのファンの方々は熱があって、色々な意味で勉強になりました。

——ゲーム発売日以降も、イベントなどの展開を用意されているのでしょうか？

発売日に秋葉原店頭で抽選会イベント、12月12日に発売記念公開録音イベントを実施します。それと、年内にコミカライズの告知ができそうなのと、年明けにソフトバンク クリエイティブさんから設定資料集の発売が決まっております。あとは、音泉さんにて現在放送中の「ぱすてるチャイム Continue～冒険者と目指すらじお～」も2011年の1月一杯まで続行しますので、プレイされた感想などお待ちしております!!

——番馬さんから見た本作の魅力とは？

やはり、PC版から改良された周回引き継ぎがプレイの幅を広げていることですね。やり込み要素満載になっていますので、心ゆくまで楽しんでください！



今月のゲストイラスト

宇岐多 冬梧氏

COMMENT

PSP版『ぱすてるチャイムContinue』発売おめでとうございます！　フィル萌え！　本作で竜胆沙耶さんが気に入った方は前作『恋のスキルアップ』も是非やりましょう～！

Pの奇蹟

『ペルソナ』シリーズディレクター橋野桂の制作コミュコラム

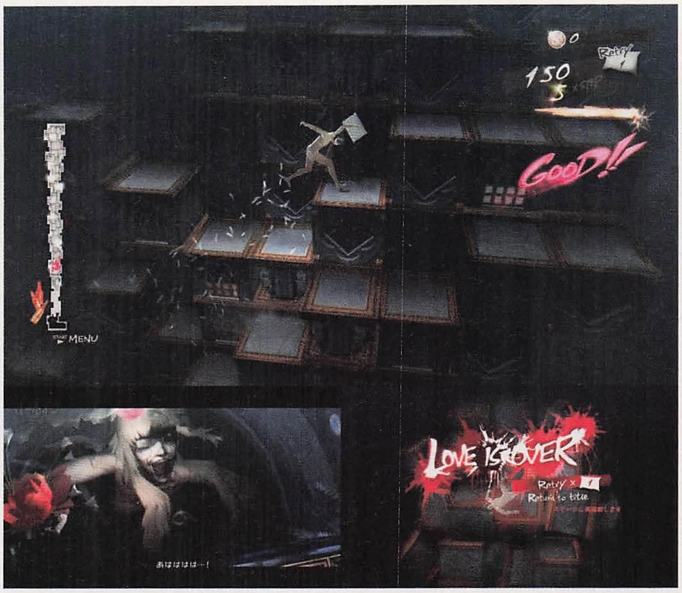
MIRACLE AT PERSONA file 04

HD機ゲームでのキャラ作り

『ペルソナ』シリーズを手がけるアトラスのプロデューサー・橋野桂氏の連載コラム。今回は、HD機で制作された氏の最新作、『キャサリン』の制作秘話をお届け！

1 『キャサリン』で挑戦した映画的演出

電撃ゲームスは、今回から誌面がリニューアルということで、また新たな気持ちで制作秘話などをお届けできればと思います。リニューアルに合わせたというわけではありませんが、今回はこれまでお届けしてきた『ペルソナ』シリーズではなく、『ペルソナチーム』の最新作となる『キャサリン』についてお話しようと思います。ご存知のとおり、『キャサリン』は我々『ペルソナチーム』にとっても、そしてアトラスにとっても初となるHD機のタイトルです。当初はもっと早くみなさんにお届けできる予定だったのですが、慣れない開発ということもあり結局2年の開発期間をいただく形になってしまいました。キャラクター1体を作るにしても、これまでとは異なる苦労がいろいろと出てきましたからね。ただ、苦労した甲斐もあってか、目的のひとつであった



「副島のイラストをリアル頭身で動かす」という目標は達成できたと思います。本作は思い切って大人のストーリーに仕上げているのですが、副島のキャラクターの画風がいい意味で気にならないんですよ。大人なムードのなかで決して浮いていないというのは、うれしい発見でした。もちろんそれはスタッフの努力があったからで、2D的画風のキャラクターを3Dの背景になじませるのって、意外とたいへんなんです。よくホラー映画などでは、背景の一部に影を作って、そこに何かが潜んでいるように見せかけることで恐怖を演出します。それを『キャサリン』で再現しようとすると、例えば3Dのバーの背景に影を落とすとしましょう。当然、そこにいるキャラクターにも影が落ちるわけですが、2D的画風のキャラクターにリアルな影が落ちるとすごく不自然なんですよね。そこで、副島のキャラクターにはどういう演出が映えるかを念頭に、いろいろ調節しました。その結果、3Dの背景に2Dのキャラクターがうまくなじんだのではないかと思っています。

そんな苦労もあって、今回の開発ではいろいろ学ぶことができたと思います。ただ、『キャサリン』でHD機の開発をこなしたから、あとはその表現の延長でなんでもやるのか？　と聞かれたら、答えはNOだと思います。というのも、今回『キャサリン』で目指したのは映画的な演出とその手法ですが、これは『キャサリン』に合わせた演出であって、ほかの作品に流用できるかといわれれば、それはまた別の問題なんです。仮に『ペルソナ』の次回作があったとしても、映画的な手法をそのまま持ち込むことはないだろうし、『ペルソナ』は『ペルソナ』なりの映像の昇華、システムの見せ方があると思います。もしかしたら、次回作が映画的ではなくマンガ的な表現が合う作品なら、『ペルソナ』のようにキャラクターがディフォルメに戻るかもしれませんし。ようは、どの作品にどういう演出が適していて、どこに時間を割けばおもしろくなるのかという点が重要なんです。そういう意味で今回の『キャサリン』は、おもしろさを追求するいっぽうで、演出方法の確認も行えた作品でした。ぜひいろんな人に遊んでほしいところなんですが、CEROがCということなので、15歳以上の人にはもれなく遊んでほしい、という表現にとどめておきますね（笑）。





▲HD機はとにかくキレイなのが純粋におどろきでした。久しぶりに『P4』の画面を見て、画面解像度の差に「あれっ!?」と驚いたくらいです（笑）。



▲エロいゲームというイメージかもしれませんが、大人の男女の物語がメインです。ただし、関係が微妙な彼女とかと一緒に遊ぶとマズイかも!?



イラスト：副島成記

橋野桂
Katsura Hashino

それにしても、○○版なんて編集するの、何年ぶりだろう。というか、サジ加減が全然わからないぞ。…という噂の開発室ナウです。

Pの軌跡
発売中の電撃PlayStation Vol.484では『キャサリン』のキャラの魅力を特集！

Pの奇蹟
次回のテーマ　『キャサリン』のシステム
電撃ゲームスVol.16にて掲載予定！

PS3　Xbox 360　キャサリン
2011年2月17日発売　¥7,329（税込）
ACT　恋愛

ジャンル	A・AVG（アクションアドベンチャー）
メーカー	アトラス
備考	先着購入特典：キャサリンサントラCD（仮題）

12/1 モンスターハンターポータブル 3rd

PSP ●カプコン ●ACT ●¥5,800（税込）

日本国民ハンター化現象が再びやってくる!

約400万本以上を販売した前作『2ndG』に続き、『モンスターハンターポータブル3rd』が12月1日にいよいよ発売！　和のテイストあふれるユクモ村を舞台に、新たな狩りがハンターたちを待つ。『MH3（トライ）』で初登場した新武器種のスラッシュアックスや、新たな大型モンスターも多数登場。ポータブルシリーズの最新作に注目せよ！



◀1人プレイ時にオトモアイルーを2匹まで連れて狩りに出られるようになった。ハンターとの連携プレイも見物。

12/9 二ノ国 漆黒の魔導士

DS ●レベルファイブ ●RPG ●¥6,800（税込）



魔法の本を片手に 不思議な世界「二ノ国」へ旅立つ

レベルファイブが贈るファンタジーRPG。アニメ制作をスタジオジブリが担当している。「マジックマスター」と呼ばれる魔法指南書が付属し、本に書かれたルーンをゲーム内で使いながらゲームを進めていく。

12/16 ガンダム無双 3

PS3 Xbox 360 ●バンダイナムコゲームス ●ACT ●¥7,800（税込）



ビジュアルを一新し セルアニメに近いガンダムで無双できる!

「機動戦士ガンダム」シリーズの世界観で『無双』シリーズのシステムを実現させた『ガンダム無双』の最新作。『機動戦士ガンダムUC』などの最新作から初代となる「機動戦士ガンダム」まで、14作品からMSが登場する。

楽天×電撃ゲームス 楽天ブックスでゲームしよう!!

楽天ブックスで買える、電撃ゲームスオススメの注目タイトル15本を紹介!!　なかには楽天ブックス限定特典付きタイトルも!!　（欄外を参照）

楽天ブックスでゲームしよう!! 特設サイトはコチラ!!
http://book.rakuten.jp/event/game/dengekigames/



11/18 コール オブ デューティ ブラックオプス

PS3 Xbox 360 ●スクウェア・エニックス ●STG ●¥7,980（税込）

世界的大ヒットを記録する「コール オブ デューティ」シリーズの最新作。本作ではベトナム戦争を舞台に、非正規の軍事作戦「ブラックオプス」が描かれる。





12/2 テイルズ オブ グレイセス エフ

PS3 ●バンダイナムコゲームス ●RPG ●¥8,379（税込）

昨年12月に発売されたWii『テイルズ オブ グレイセス』がPS3で登場！　新要素として本編クリア後の世界を描く「未来への系譜編」などが追加されている。

12/9 アサシン クリード ブラザーフッド

PS3 Xbox 360 ●ユービーアイソフト ●ACT ●¥7,770（税込）

ルネッサンス期のイタリアを舞台に、前作『II』と同じく主人公エツィオとなり、アサシンとして活動していく。シリーズ初となるマルチプレイ機能を搭載！





12/22 The 3rd Birthday

PSP ●スクウェア・エニックス ●A・AVG ●¥6,090（税込）

異形の生物「ツイステッド」が未来を食い尽くしながら現代に襲来。彼らに対抗できる手段「オーバーダイブ」の唯一の適応者であるアヤが、銃を手に戦う。

12/23 AKB1/48 アイドルと恋したら…

PSP ●バンダイナムコゲームス ●AVG ●通常版¥5,229（税込）、期間限定生産版¥7,329（税込）、初回限定生産版¥10,479（税込）

絶大な人気を誇るアイドルグループ「AKB48」がゲームに！　本作は「AKB48の全員がプレイヤーを大好き」という設定。そのなかの1人と恋人になれる。





1/6 サガ 3 時空の覇者 Shadow or Light

DS ●スクウェア・エニックス ●RPG ●¥5,980（税込）

1991年にGBで発売された『時空の覇者 サガ3完結編』が19年の時を超えてDSで復活！　バトルシステムなどは一新され、完全新作といえる内容に。

1/27 俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル

PSP ●バンダイナムコゲームス ●AVG ●通常版¥6,804（税込）、限定版¥11,004（税込）

大ヒットライトノベル「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」がPSPで登場。PSPの画面の中で、桐乃やあやせたちが表情豊かに動きまくる！





1/27 戦場のヴァルキュリア 3

PSP ●セガ ●S・RPG ●UMD版¥6,279（税込）、DL版¥5,600（税込）

戦場を舞台に人間ドラマを描く人気S・RPGシリーズの最新作。本作では、死と隣合わせの部隊に送り込まれた主人公クルトの戦いが描かれる。

1/27 つくものがたり

PSP ●フリュー ●A・RPG ●¥6,090（税込）

とある事故から妖（あやかし）と呼ばれる異形のモノが見えるようになった主人公。その能力によって妖対策室の一員として戦うことになる。





1/27 THE LAST STORY（ラストストーリー）

Wii ●任天堂 ●RPG ●¥6,800（税込）

『FF』シリーズの生みの親である坂口博信氏が贈る『THE LAST STORY』。ルリ島を舞台に騎士に憧れる傭兵たちの戦いを描く、本格RPGがWiiに登場。

2/17 キャサリン

PS3 Xbox 360 ●アトラス ●A・AVG ●¥7,329（税込）

『ペルソナ3』『4』を手がけたスタッフが贈る完全新作のA・AVG。2人のキャサリンに主人公ヴィンセントが振り回されるアダルト＆ホラーな物語が魅力。





2/24 魔界戦記ディスガイア 4

PS3 ●日本一ソフトウェア ●S・RPG ●通常版¥7,140（税込）、限定版¥9,975（税込）

猛烈なやり込み要素が特徴の『魔界戦記ディスガイア』シリーズ最新作。物語は魔界の最底辺である「地獄」で、プリニーたちが拉致されたことから始まる。

■テイルズ オブ グレイセス エフ
楽天ブックス限定特典 オリジナル楽天ポイントギフトカード

■戦場のヴァルキュリア3
楽天ブックス限定特典 オリジナルPCデスクトップ用壁紙

■つくものがたり
楽天ブックス限定特典 オリジナルPCデスクトップ用壁紙

しんじゃうほどおもしろいモスグリーン先生の漫画が読めるのは電撃ゲームスだけ!!



漫画／モスグリーン

登場人物紹介

猫耳萌子 本作の主人公。マイペースで利己主義な女の子。みみ美先輩のことが大好き。

兎耳みみ美 萌子のあこがれの先輩。武家の娘で文武両道だが、重度のブラコン。

兎耳みぃ太 みみ美の弟で萌子に恋する天然ぼうや。萌子には絶対服従。





登場人物紹介

たぬき先生 独自の発明品で世界征服をもくろむマッドサイエンティスト。

きつね先生 萌子たちの先生。婚活中だが理想が高すぎて永遠に婚活中。

ししがみちよ 萌子の友達。だまされやすい。心からだまされやすい。

ぽんぽ子ちゃん 萌子の友達。人の心を見抜く才能に長けるが口が軽い。

おおかみ先輩 萌子の先輩。女ながら硬派を好み、学園内にファンも多い。



ぽんぽ子ちゃんのおかげで世界救われたので次回もあるよ！
あーんそこそこ
もうちょっとで元に戻るにゃ
ぐいぐい
なぁ萌子
たぬき先生の授業って本当の話なのかな
あんなの信じてるのあんたくらいよ
純なライオン ししがみちよ
あら ほんとよ
私先生の従兄妹だから危険な発明品いっぱい見てるもの
冷酷おちゃめ ぽんぽ子ちゃん
だから警察に通報して全部没収させたわ
世界救われたかぁ
変なのはスク水着る弟じゃないか
話聞く限り猫耳の奴は悪くないぞ
硬派なアイドル おおかみ先輩
萌子 今朝はひっぱたいたりしてごめんね
それでね？恥の上塗りついでにお願いしたい事が一つあるの…
いえ先輩そんな…
弟のスク水写真を何枚か携帯に収めてほしいの
私がやると弟萌(ブラコン)なのバレちゃうから…
行って謝るべきだ！
先輩は姉としておしまいですなぁ
おしまい

ピックアップ ニュース&レポート

ここでは話題のイベントレポートなどのほか、ゲームにまつわる旬なニュース&トピックス、知っておきたいグッズ情報をお届けします。



今回のレポート

- ●世界をまたにかける『FF』コンサート「Distant Worlds」が日本で凱旋公演!
- ●ハンターたちが再び目覚める時が来た! 『モンスターハンターポータブル 3rd』完成披露発表会が開催

レポート 音楽

『FF』の楽曲に包まれた至福の2時間!! 「Distant Worlds」日本公演が開催





▲アーニー・ロス氏が一緒にやりたいと思っていたと語ったゲストアーティストのメン・フェン・スー氏。そのほか、ピアニストのベンヤミン・ヌス氏やボーカリストのフランシス・マヤ氏も登場。

懐かしい映像とともに過去作の情景に思いを馳せる

2007年より世界各地で開催されている『ファイナルファンタジー』シリーズのオーケストラコンサート"Distant Worlds music from FINAL FANTASY"の日本公演が11月6日、7日の2日に分けて開催された(取材で訪れたのは1日目)。

指揮は、これまでゲーム音楽を演奏するさまざまなオーケストラを手がけてきたアーニー・ロス氏。会場には『FF』サウンドの生みの親、植松伸夫氏と『FFXIII』の楽曲を手がけた浜渦正志氏の姿もあった。

コンサートは、『FFVII』を象徴する1曲、「片翼の天使」からスタート。なお、オーケストラの後方にはスクリーンが設けられており、演奏曲にまつわる映像が流されていた。映像とともに曲を聴くことで、会場内の聴衆の脳裏には当時の記憶が思い出されていたようだった。

第2部は『FFVII』のオープニング曲「オープニング~爆破ミッション」からスタート。その後、美麗なCGで彩られたスクリーンの映像とともに『FFXIII』関連の楽曲を5曲連続で披露した。続いて、『FFVI』の「ティナのテーマ」などが演奏され、一連のプログラムは終了した。

そして、アンコール曲として発表されたのは『FFV』の人気曲「ビッグブリッヂの死闘」。その人気っぷりは、スクリーンにその名前が出た瞬間に、観客席から盛大な拍手が巻き起こったほど。演奏終了後も会場は大きな拍手に包まれ、『FF』日本公演は成功のままに終了した。

「Distant Worlds」セットリスト

—第1部—
片翼の天使(『FFVII』より)
勝利のテーマ(『ファイナルファンタジー』より)
Don't be Afraid(『FFVIII』より)
FINAL FANTASY I～IIIメドレー2010
Love Grows(『FFVIII』より)
Ronfaure(『FFXI』より)
J-E-N-O-V-A(『FFVII』より)
親愛なる友へ(『FFV』より)
Vamo'alla flamenco(『FFIX』より)
エアリスのテーマ(『FFVII』より)
チョコボメドレー 2010(『FF』より)

—第2部—
オープニング～爆破ミッション(『FFVII』より)
ザナルカンドにて(『FFX』より)
闘う者達(『FFVII』より、2日目のみ)
妖星乱舞(『FFVI』より)

～1日目のみの楽曲～
閃光(『FFXIII』より)
ファングのテーマ(『FFXIII』より)
ドレッドノート大爆進!(『FFXIII』より)
ファブラ・ノヴァ・クリスタリス(『FFXIII』より)
ブレイズエッジ(『FFXIII』より)

～2日目のみの楽曲～
潮風の集う街 ～リムサ・ロミンサのテーマ～(『FFXIV』より)
ザナラーンの黄昏(『FFXIV』より)
Answers(『FFXIV』より)
原始の審判(『FFXIV』より)

The Man with the Machine Gun(『FFVIII』より)
ティナのテーマ(『FFVI』より)

—アンコール—
ビッグブリッヂの死闘(『FFV』より)

見事に日本凱旋を果たした3氏が今回の公演について語る

公演終了直後で興奮冷めやらぬまま、アーニー・ロス氏、植松伸夫氏、浜渦正志氏にお話が聞けたのでその模様をお届けする(敬称略)。

アーニー 今回の日本公演は、まず一番新しい『FF』である『XIII』と『XIV』の曲をお見せしたかったというのがありました。そのほか、演奏する曲目についてはVOICES(2006年に行われたコンサート)を参考にして、演奏されたことがない曲も積極的に選びました。

植松 北米や欧州、アジアなどを回ってきて、ようやく日本に帰ってこれたという感じですね。ただ、海外のお客さんと比べて、日本のお客さんは静かなので、ウケているのか不安になってしまいました。でも、アンコールが「ビッグブリッヂの死闘」と知ったときの周りの様子を見て、ウケていたんだと思えましたね。

浜渦 私は『FF』を1作目からリアルタイムでプレイしていたファンなんです。当時から植松さんの曲を聴いて、ゲーム音楽の世界を目指していたので、今この場にいることが信じられません。演奏中は自分の音楽が生で響いてきて感動しました。



▲公演が盛況だったこともあり、リラックスした様子の3人。実は楽団とリハーサルをしたのは前日の朝が初だったとか。

日本公演の模様が来年1月にDVDで!

2日間にわたる公演内容を収録したDVD「Distan Worlds music from FINAL FANTASY Returning home」が2011年1月19日に発売される。価格は¥5,600(税込)。初回特典として、DVDだけでなくコンサート音源を収録した2枚組のCDも同梱されるお買い得なパッケージとなっている。

ニュース ゲーム 伝説のゲーム『シェンムー』がソーシャルゲームとなって復活!!

ドリームキャストで1999年に発売され、70億の開発費などが話題になったセガの『シェンムー』が、モバイル向けソーシャルゲーム『シェンムー街(がい)』となって復活! 本作は初代の『シェンムー 一章 横須賀』を舞台にストーリーが展開され、芭月道場の門下生として芭月涼とともに戦うという。

シェンムー街
- 企画・制作:YS NET
- 運営・配信:サン電子
- サービスプラットフォーム:モバゲー
- 基本料金無料


▲11月15日に開催された発表会では、生みの親である鈴木裕氏や藤岡弘、氏が登場! 鈴木氏によるとシリーズの継続も構想にあるようだ。

ニュース サービス 『ロード オブ アルカナ』の今がわかる! ニコニコ動画で「電撃スレイヤーズちゃんねる」が開始

ニコニコ動画内の企業公式動画サービス「ニコニコチャンネル」にて、電撃プレイステーション『ロード オブ アルカナ』攻略班による公式チャンネル「電撃スレイヤーズちゃんねる」が開設された。攻略チームがモンスターに挑む、さまざまな動画が公開されている。チャンネル内にはブログ記事もあるので、興味がある人はチェックしてみてはいかが?

電撃スレイヤーズちゃんねる
http://ch.nicovideo.jp/channel/ch664



▲攻略班によるガチな攻略動画だけでなく、思わずクスッと笑ってしまうような新人スレイヤーの動画もある。

レポート 発表会 いよいよ発売間近! 「モンハン芸人」も奮闘した『モンスターハンターポータブル 3rd』完成発表会

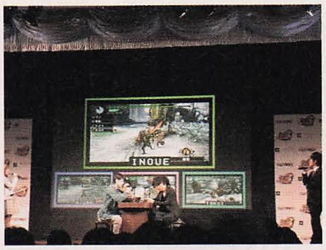
ゲーム新情報やCM、グッズまで続々登場!

『MHP 3rd』発売まであと20日に迫った11月10日、カプコンは帝国ホテルにて本作の完成披露発表会を開催した。

発表会ではプロデューサーの辻本良三氏により、「ふらっとハンターシステム」などの新要素が公開された。これは、シングルプレイ時の集会浴場にギルドカードを交換した狩友が来るというもの。アイテムがもらえることもあるようだ。

続いて、毎回恒例となった芸能人を使ってのCM発表が行われた。今回登場したのは、モンハン芸人としては不動の地位にある次長課長の井上氏など4人。

そのほか、ユニクロとのコラボTシャツ「モンハンT」など、さまざまなグッズの発売も明らかになった。


▲会場では井上さん率いるモンハン芸人グループによるアオアシラ討伐が行われた。無事倒したと思いきや、乱入クエストが発生!


▲登壇したモンハン芸人たちの『2ndG』合計プレイ時間は約4500時間。そのなかでも井上さんの2800時間プレイは圧巻です!


▲コラボTシャツは12月1日発売で価格は¥1,500(税込)。全30色柄が用意される。

モンスターハンターポータブル 3rd
- カプコン
- 12月1日発売
- ¥5,800(税込)
- http://www.capcom.co.jp/monsterhunter/P3rd/

ニュース ゲーム 『スーパーカセキホリダー』のクーポンをTSUTAYAでゲットしよう!

約50店舗のTSUTAYAで実施されているDSとの連携サービス「TSUTAYAでDS」にて、『スーパーカセキホリダー』のキャンペーンがスタート。実施店舗にDSを持って行き、ニンテンドーゾーンで「TSUTAYAでDS」にアクセスすると、『スーパーカセキホリダー』の購入時に¥500安くなるミニゲームが遊べる(抽選で¥3000クーポン)。キャンペーンは12月8日まで実施されているので、『スーパーカセキホリダー』が気になっている人は実施店舗へ!



『スーパーカセキホリダー』キャンペーン
- 実施場所:全国50カ所のTSUTAYA店舗
- 期間:12月8日(水)まで
- http://www.tsutaya.co.jp/tc/game/deds.html

ニュース ゲーム 「ご当地ラブプラス」電撃コラボキャラの出現方法がついに判明!

長らく出現方法が不明だった『ラブプラス+』の「ご当地ラブプラス」電撃コラボキャラの出現方法がついに明らかになった。出現方法は以下のとおり。タイトルメニューから「ご当地ラブプラス」に進み、サブメニューから「ご当地ギャラリー」に進む。ご当地ギャラリーの画面になったらDSを横持ちにして、Lボタンを押しながら「**Bボタン→Aボタン→右→右→左→左→上→下→上→下**」と入力していけば、ポリタンと手をつなぐ愛花がSPキャラとして出現する。



ラブプラス+
- KONAMI
- 発売中
- ¥4,800(税込)
- http://www.konami.jp/products/loveplus_plus/

ニュース イベント 11月最後の週末はなんばとアキバにGO!

セガは12月22日発売予定のXbox 360『電脳戦機バーチャロン フォース』の体験会を11月27日と28日に開催する。27日は大阪・ソフマップなんば店ザウルス1で午後1時より開催され、28日は秋葉原・メッセサンオー本店およびソフマップ秋葉原で正午12時より行われる。配布品もあるとのこと。

電脳戦機バーチャロン フォース
- セガ
- 12月22日発売
- 通常版¥6,090(税込)、限定版¥10,290(税込)
- http://vo-force360.sega.jp/

ニュース イベント 12月1日早朝は渋谷TSUTAYAへ!

12月1日の『モンスターハンターポータブル 3rd』の発売に合わせて、渋谷TSUTAYAでは発売カウントダウンイベントを開催予定。イベント開始時間は午前6時40分で、午前7時より店舗での販売が開始される。なお、当日は辻本プロデューサーのほかにスペシャルゲストも登場予定だという。

MHP 3rd発売カウントダウンイベント
- 場所:渋谷TSUTAYA
- 開催時間:午前6時40分〜

ニュース ゲーム 待ちに待った『グランツーリスモ5』が11月25日ついに発売!

発売20日前となる10月14日に発売延期が発表されていた『グランツーリスモ5』だが、その約1カ月後となる11月15日、正式な発売日が11月25日にに決定した。同時に発売延期されていたPS3本体同梱版「RACING PACK」も改めて同日に発売すると発表された。今後、DLCにて追加されるであろうさまざまな機能にも期待したい。


▲雨天でのレースも採用され、さらに臨場感が増した本作。スリッピーな路面で手に汗握るレースがさらにヒートアップすることは間違いないだろう。

グランツーリスモ5
- SCE
- 11月25日発売
- ¥7,980(税込)
- http://www.gran-turismo.com/jp/

ニュース取材班のチラシの裏

11月は年末商戦に向けた追い込み時期なのか、とにかくイベントだらけな印象です。そのなかで取材班が一番注目しているのは、11月20日に開催予定の「Kinect」発売記念イベントと、12月1日の『モンスターハンターポータブル 3rd』発売カウントダウンイベント。どちらも早朝なのがつらいところですが……。

keyman interview
キーマン インタビュー

角川ゲームスの成り立ちと今後の目標 そして新作について3人のキーマンへ聞く！

角川グループにおけるゲーム事業の将来像

――角川ゲームス発足のキッカケからお聞かせ下さい。

安田善巳氏（以下、敬称略） 角川グループホールディングスの佐藤辰男社長に「今後の角川グループの成長戦略としてゲーム事業を強化したい。ぜひゲーム事業の方面でリーダーシップを発揮してほしい」とお話をいただいたのがキッカケです。新たな出発が魅力に感じたこともあり、お引き受けしました。

――会社を立ち上げてから、安田さんはどのようなことを行っていたのでしょうか。

安田 最初にしないといけないと思ったのは、角川グループのゲーム事業の将来像をどのようにデザインするか。そしてグループ各社とどのような形で協力関係を築くか、ということですね。

――安田さんの考えた将来像とは、具体的にはどのようなものでしょうか？

安田 1つは、ゲーム会社として象徴的なフランチャイズとなるIP（知的財産）を立ち上げるのが重要だと思っていました。もう1つは、角川グループ各社があるので、それを新しいステージへ移行するにあたって、ゲーム事業に取り組んでこられたこれまでの歴史があるので、それを新しいステージへ移行するにあたって、我々が何をお手伝いできるのか、ということですね。その1つの結論として、まずはグループの中で、角川ゲームスが先頭に立ち、パブリッシャーとして国内外へタイトルをプロデュースしていくこと、そして将来的には角川グループの作品やコンテンツを生かしたタイトルを、グループ各社と協力して作っていく、ということもやっていくつもりです。

先駆者から多くのことを学ぶ

――角川ゲームスの重要な軸の1つ「フランチャイズとなるタイトルの立ち上げ」ですが、どのような方向性のタイトルを制作しているのでしょうか？

安田 昨年の4月に角川ゲームスを立ち上げてから何かヒントをもらおうと思いまして、世界で活躍するプラットフォーマーさんやグローバルパブリッシャーさんに今後のゲーム市場やゲーム開発について、いろいろと情報交換を行ったりアドバイスをいただいたりしていました。そのことがプロジェクト立ち上げのバックボーンにはあります。

――具体的にはどのようなお話をされたのでしょうか。

安田 まず、日本の開発スタジオやクリエイターに対する注目度や需要はまだまだ高い、ということを実際にお話して実感しました。また、以前と比べてマネージメントの部分が大きく変化しています。特徴的に感じた部分をいくつか申し上げますと、「プロジェクトの現在価値を常に評価し、開発工程に柔軟に反映させる」「発売日の重要性や中古対策に対する問題意識の高さ」などですね。角川ゲームスは若手主体の会社なので、先駆者から多くのことを学びつつ、自分たちならではのオリジナリティを身に付けていきたいと考えています。

――最近は社員の方に、どんな話をされていますか。

安田 最近はよく「動体視力を高めよう」という話をします。柔軟性とスピードがなければ、今の市場の変化に対して最適な解答は出せないと思いますから。

――お話をうかがっていると、角川ゲームスは最初からグローバル展開を目指されているようですね。

安田 日本の市場は大事だと思っていますし、角川グループの強みを生かすのであれば日本の市場で成功したい、という気持ちは強く持っています。しかし一方で日本の市場規模は世界全体の1割程度しかないという現実もありますので、プランとしては世界基準で考えていこうというスタンスがもともとありました。そして具体的にどのようなタイトルを制作しているかということですが、まず角川ゲームスの制作部隊は基本的にプロデューサーなんですね。プロデューサーの役割とは、良質な作品をより多くのユーザーに届けることだと思っています。そのために今、我々がやるべきことは、ユーザーが「遊んでよかった」と思える付加価値を提供していくこと。そして「インタラクションデザイン」（ユーザーのニーズやユーザビリティに基づいたデザインを行うこと）といった部分が重要だと思っています。

――「付加価値」というお話がありましたが、安田さんが考える付加価値とは具体的にどんなものですか？

安田 ユーザーの時間とお金をいただいていますので、それに値する付加価値とは「どんな非日常的な体験ができるか」「遊んでよかったと思える満足度」の2つだと考えています。

2人のクリエイターとゲームを制作中

――デザインボードが公開された2タイトルについて、具体的なお話を聞かせて下さい。まずはこちらの、空のイラストの作品についてお願いします。

安田 現時点で具体的なタイトルは申し上げられないのですが、「空」をテーマにした手触り感にこだわった、中裕司の王道の作品を制作しています。デザインボードを見ていただければ作品のイメージは伝わるのではないかと。中さんとはメガドライブ時代、大体20年くらい前にお会いしていました。そのときはまさか一緒にゲームを作れる日が来るなんて思いもしませんでしたね。仕事の話をさせていただくようになったのはちょうど1年くらい前。先ほどお話した「新しい付加価値や経験、満足度をデザインしたい」という方向性が、中さんの取り組んでいた新しい企画と相性がよかったのです。このタイトルなら中さんの経験や技術的なバックボーンも含めてきっとよい融合ができるんじゃないか、と思ったことがプロジェクト立ち上げのキッカケですね。

――続いて、女の子がセクシーなこちらのイラストについてはいかがでしょうか？

安田 この作品は須田剛一さんと制作しているタイトルです。須田さんとは3年前にゲーム制作でご一緒したことがキッカケで親しくお付き合いしています。角川ゲームスが立ち上がった直後に「こんな企画どうですか」と提案されたのですが、これがとても素晴らしくて「ぜひやりましょう」と。だからプロジェクトの立ち上がりとしては中さんのタイトルよりもこちらが先ですね。現在手がけられている『Ｓｈａｄｏｗｓ ｏｆ ｔｈｅ ＤＡＭＮＥＤ』（エレクトロニック・アーツ）はグラスホッパーさんの新境地を切り拓くタイトルになると思うのですが、角川ゲームスのタイトルは「こうきたか！」と受け止めてもらえるタイトルになると思います。とにかくインパクトは強いですね。

――（デザインボードを見て）これは女性ですか？

安田 主人公かどうかは別として、女性です。

――今回の作品も「須田さんらしさ」は健在ですか。

安田 突き抜けて「須田さんらしさ」が出ていると思いますね。「自分のすべてを出す！」という意気込みで作っていただいてますので、こちらとしても「思いきりやっていただいて大丈夫です」と伝えました。今までの角川グループのコンテンツからは想像できないようなタイトルになると確信しています。

――そのほかにも何か作られているんですか？

安田 そうですね。引き続き皆さんに喜んでいただけるラインナップを準備中です。今後の発表を楽しみにお待ち下さい。

――最後に、今後の角川ゲームスについて、展望や目標などをお聞かせ下さい。

安田 謙虚な話しかできなくて恐縮ですが、まずは足場固めができればなと（笑）。でも本当に、「ものづくり」ができる喜びを噛みしめて今を楽しんでいる、というのが素直な気持ちです。この仕事を続けるために、まずは1つ1つのタイトルをていねいに悔いなく作り込み仕上げて、多くの人に遊んでもらうことにしっかり取り組んでいきたい。その上での目標としては、現在いろいろな面で苦労されている日本のクリエイターたちを応援していきたいと思っています。真剣に取り組んでいる人、可能性を持っている人たちが一層活躍できる場を作っていくために、少しでも力になりたい。まずは行きつけのバーのマスターに話すくらいの気持ちで、気軽にお声をかけていただければと思います。

角川ゲームス
代表取締役社長
安田善巳（やすだよしみ）氏

Profile

旧テクモの社長やCESAの常任理事を経て、2009年4月に角川ゲームス社長に就任。「ジャムおじさん」のペンネームでゲーム誌「Beep」などにコラムを連載していたこともある。



角川ゲームス会社概要

KADOKAWA GAMES

2009年4月1日、角川グループのゲーム事業の戦略的強化のために設立されたゲームパブリッシャー。主な関連タイトルは『アースシーカー』（制作・著作：エンターブレイン）、『とある魔術の禁書目録』（発売：アスキー・メディアワークス）など。

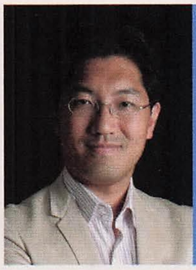
［※1］P.123の中裕司氏、須田剛一氏へのパーソナルな質問の質問内容 ①多くのメンバーを率いて長期間のゲーム開発を行う上で、チームのために最も心がけていることは？ ②ゲーム開発中の自分自身のために最も心がけていることは？ ③ゲーム開発にはさまざまな役割がありますが、ディレクター職だけでしか味わえない楽しみや魅力とは？ ④仕事中、気分転換をしたい場合はどうしますか？ ⑤新ハードや新デバイス用のゲームを初めて開発する際はどのような点に注意しますか？ ⑥最近気になっているゲームは？ ⑦最近気になっている映画は？ ⑧Twitterについて率直な感想をお聞かせ下さい。



PROPE 中裕司&プロペ&角川ゲームス新作タイトル

中 裕司氏による新作タイトルについてのコメント（※2:質問は欄外参照）

①空が舞台のＡＣＴを作るのはすごく難しいと思うのですが、今回はあえて挑戦しています。ＡＣＴが苦手な人でも手軽に空のアクションが楽しめるものを目指しています。②ただのＡＣＴではなく世界観やお話もきちんと考えています、という雰囲気を感じていただければと。シナリオも有名な方にお願いしていますので、ぜひご期待ください。③当時、社内のプロジェクトの中に斬新なアイデアのＡＣＴがありました。当初は少しリアルなスパイエージェントものだったのですが（笑）。あるきっかけで角川ゲームスにプレゼンさせていただいたら、すごく可能性を感じてもらえて。「これを一緒に新しいキャラクター物の作品にしませんか？」とご提案いただいたのが始動のきっかけです。④豊富なメディアやコンテンツを持つグループの会社なので、それらとの協力も含めてうまく作品とキャラクターを立ち上げられるといいなと思ってます。議論が白熱して一触即発の雰囲気になることもありますが（笑）、ゲームを作る上ではとてもよい信頼関係ができていると思いますよ。⑤ＡＣＴだけでなくキャラクターやストーリーにも力を入れて制作を進めています。楽しみにしていてください。



中 裕司 氏

なか ゆうじ

Profile

プロペ代表取締役。セガ在籍時に『ソニック』シリーズや『ファンタシースターオンライン』などの人気作を生み出した。プロペでは『レッツタップ』や『IVY THE KIWI?』など、新感覚のゲームを制作。

中氏へのパーソナルな質問（※1：質問はP.122の欄外参照）

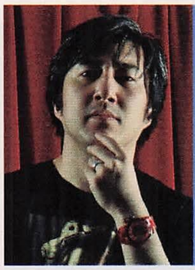
①コミュニケーションです。アットホームな雰囲気で開発するのが好きなので。
②自信を持つことです。周りの意見を聞くことは重要ですが、自分がブレてしまうと作品もブレてきます。
③ゲームはみんなで作るものですが、その中でも特に自分の子供のように感じられるところでしょうか。
④他の人と雑談したり、違うプロジェクトのことを考えたりします。
⑤なるべくそのハードの特徴を生かしつつ、誰もやっていないことをやりたいと思っています。
⑥やはり、新しさがあるのでニンテンドー３ＤＳやXbox 360 Kinectのゲームは気になります。
⑦年末に公開予定の「トロン：レガシー」（編注・12月17日に全世界同時公開されるＳＦ３Ｄ映画。コンピューターシステムの中の世界に送り込まれてしまった主人公が、父親を捜す過程で危険な戦いに巻き込まれていく）ですね。学生の頃に前作（編注・「トロン」は1982年公開）を見てワクワクしたのでとても楽しみです。
⑧ブログより気楽にできるので少しやっていますが、気軽さもあり怖さもある感じですね。



GRASSHOPPER MANUFACTURE 須田剛一&グラスホッパー・マニファクチュア&角川ゲームス新作タイトル

須田剛一氏による新作タイトルについてのコメント（※2:質問は欄外参照）

①角川ゲームスという新しいパブリッシャーと、敬愛する経営者の安田さんと、我々が力を合わせて全世界へ向けてまったく新しいＩＰを発信したいと思っています。この組み合わせだからこそ生まれたエクストリームでパンクなビデオゲームのバイブスを感じていただけたら嬉しいです。②ヒントは、あのポップなキャンディーです！③以前仕事で御一緒したことをきっかけに安田さんとはそれ以来親しくさせていただいて。角川ゲームス発足後にお食事したとき、安田さんと「ぜひ一緒に１本やりましょう！」と話に花が咲きました。そこが始まりですね。④新しいパブリッシャーだからこそ持っているエネルギーとパッションがこのプロジェクトに最高の形で作用し、多くの方々に発信していく原動力になることを期待します。また僕自身も角川書店から出ている雑誌「バラエティ」や赤川次郎さんの小説、角川映画などに囲まれて育った"角川っ子"なので、今回のプロジェクトは光栄に思います。⑤現在、スタッフ一丸となって鋭意開発中です。どこかのタイミングで、大きな発表ができると思いますし、そうなればもっと具体的な情報を皆さんにお伝えできるので、その日までぜひご期待ください！



須田剛一 氏

すだ こういち

Profile

グラスホッパー・マニファクチュア代表取締役。個性的な作風のゲームを次々と生み出し、特に海外から高い評価を受けている。代表作は『シルバー事件』『killer7』『NO MORE HEROES』など。

須田氏へのパーソナルな質問（※1：質問はP.122の欄外参照）

①スタッフから自由なアイデアが生まれる土壌作りと、経験則でクリエティブをサポートすることです。
②初めて触った感触をシビアに判断することです。自分の仕事でもスタッフの仕事でもダメなものはダメと、無駄なプライドを棄てることを心がけています。
③ディレクターのイメージやリズムでゲームを仕上げていくことが、最大の仕事であり大きな魅力だと思います。
④音楽を聴きます。最近は小林旭（編注・小林旭氏の最新曲は2010年4月に発売された「遠き昭和の…」）が旬です。
⑤一番最初に遊ぶプレイヤーに同調化して、最も適切な正解を出すことです。
⑥『東京ジャングル』（編注・ＳＣＥよりＰＳ３で2011年発売予定の、動物が主役のサバイバルアクション）です。
⑦「キック・アス」（編注・日本では12月18日より公開のヒーロー映画）という映画です。「エル・トポ」（編注・70年代に制作された伝説的カルトムービー）のデジタルリマスター版（編注・現在全国の映画館で公開中。来年ＤＶＤが発売予定）も、お薦めです！
⑧今は気楽に呟くようにしています。これまでと変わらず、本質的なことは作品に込めていきます。

［※２］新作タイトルについてのコメントの質問内容　①この作品にかける意気込みを聞かせてください。②発表されたイメージイラストを解説してください。③角川ゲームスと組んでお仕事をすることになった経緯を教えてください。④角川ゲームスと一緒にお仕事をすることで期待することはなんですか？⑤読者に向けて、こんなところを楽しみにして続報を待っていてほしい、というメッセージをお願いします。

ダウンロードゲーム



いつでもどこでも基本はダウンロード

アイデア勝負のおもしろいダウンロードゲームを紹介していく当コーナー。今回はスヌーピーの夢を実現しちゃったゲームを紹介！

担当ライター　エマヌエル



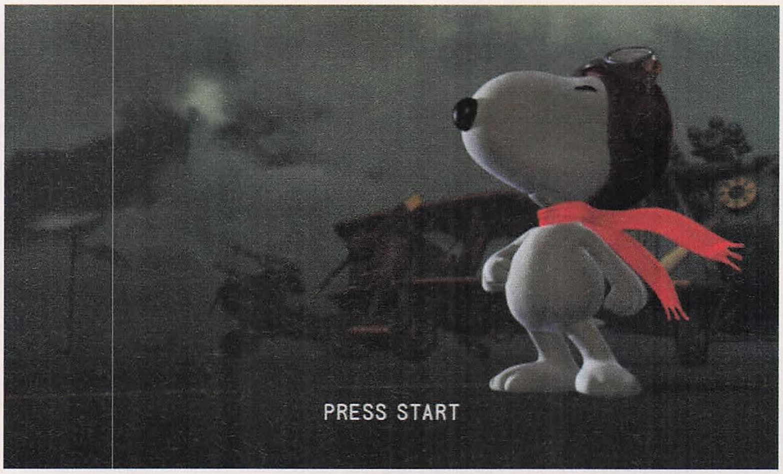
ダウンロードゲームの手軽さが好きです。ゲームはビジュアルよりアイデアが命！　いや、もちろんキレイにこしたことはないんですがね。



▲第一次世界大戦の撃墜王という妄想を抱き、いつもは犬小屋にまたがるスヌーピーが、いよいよ空へ飛び立つ！



▲スヌーピーの飼い主である主人公のチャーリー・ブラウンも使用キャラとして登場する。



SNOOPY FLYING ACE

マイクロソフト

XBLA
- 配信中（6月2日配信）
- STG
- 800マイクロソフトポイント
- 1～2人（オンライン最大16人）
- http://www.snoopyflyingace.com/

かわいい雰囲気でも中身は超本格STG！

アメリカの人気漫画「ピーナッツ」に登場する、世界中の誰もが知っているビーグル犬「スヌーピー」がXbox LIVEアーケードに登場。しかもスヌーピーやチャーリー・ブラウンなど、おなじみのキャラクターがパイロットになって大空を駆けめぐるフライトSTGとしてである。スヌーピーをはじめとする12名のパイロットが、それぞれ加速力や耐久力などのパラメータが異なる16種類の機体に乗り込み、空中戦に挑む。また、使用武器も追尾性のあるミサイルや、広範囲の攻撃ができるショットガンなど、15種類のなかから2つを装備することができるので、見た目はもちろん、自分の戦闘スタイルにあったカスタマイズが楽しめる。操作は左スティックでの上昇や旋回のほかに、右スティックを特定の方向に入れるだけで敵の攻撃を避けるバレルロールなどの動作が簡単に決められる。オフラインのミッションモードでは、空中に現れるリングをくぐり続けるものや、固定砲台で敵戦闘機を撃ち落とすモードなどがあり、バリエーションは豊富。また、Xbox LIVEを介したオンライン対戦は、華麗な空中戦闘が展開する「ドッグファイト」、互いの基地にある旗を奪い合う「キャプチャーザフラッグ」、犬の好物であるドッグボーンをいかに長く所持しつづけるかを競う「ドッグパイル」、ラグビーのようにボールを所持した状態でゴールポストを通過し、そのスコアを競い合う「ビッグスキン」など、9種類のモードを楽しめる。ほかのプレイヤーたちが遊んでいるゲームに途中からでも参加できるので、対戦相手がいない心配はほとんどない。無料体験版では30分間のオンライン対戦が可能。

最新&注目ダウンロードゲーム

THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH

XBLA
■SNK PLAYMORE ■配信中 ■FTG ■800マイクロソフトポイント ■1～2人（オンライン最大2人）

『KOF』をフルチューンアップした"UM"シリーズの第2弾は、ネスツ編の最高傑作『2002』。キャラ参戦数はシリーズ最多で、各種グラフィックおよびBGMがすべて一新されている。バランスも徹底的に再調整され、新技や過去シリーズ復活技などが追加された『2002』を遊びつくせ。

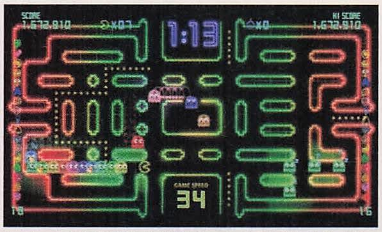


▲ゲームバランスが見直されており、『2002』のリメイクというより、ほぼ新作といった内容になっている。

PAC-MAN Championship Edition DX

PSN PS3 / XBLA
■バンダイナムコゲームス ■配信中 ■ACT ■PSN：¥1,000（税込）/XBLA：800マイクロソフトポイント ■1人用

『PAC-MAN』の最新作『PAC-MAN Championship Edition』がさらに進化！　パックマンを追うゴーストたちで行列を作ってパワークッキーで一気に高得点を狙う「トレイン」や、回数制限はあるが迫り来るゴーストをすべて巣に追い返す「ボム」など、さまざまな新要素が盛り込まれている。



▲ゴーストに列車のようにパックマンを追わせる「トレイン」はピンチと同時にハイスコアのチャンス！

密室のサクリファイス ~イトカ：ある閉鎖施設からの脱出~

PSN PSP
■ディースリー・パブリッシャー ■配信中 ■AVG ■¥600（税込） ■1人用

PSPで発売された、密室脱出AVG『密室のサクリファイス』。そのなかでも特に人気だった謎の美少女「イトカ」をメインとしたスピンオフ作品が登場。大亀さん演じるイトカの音声は、フルボイスで収録されている。さらにAVGが苦手な人でもヒント機能があるので安心してプレイできる。

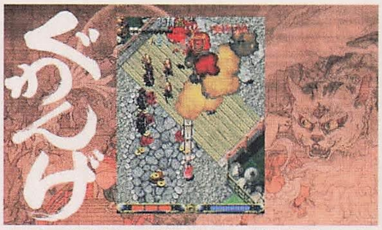


▲無防備で目のやり場に困る格好だが、脱出のため賢明に試行錯誤するイトカがカワイイ。

ぐわんげ

XBLA
■ケイブ ■配信中 ■STG ■800マイクロソフトポイント ■1～2人（オンライン最大2人）

1999年にアーケードで登場した名作STG『ぐわんげ』がコンシューマ機初登場！　本作は室町時代末期を舞台に、特殊な能力を身につけた者たちの物語が描かれる。3人のプレイヤーキャラが使用できる攻防の要の「式神」で、敵から放たれる弾幕をくぐり抜けることができるか？



▲ステージ構成から自機の弾まで、純和風で描かれる独特の世界観と、手強い難易度に酔いしれろ！

バンダイナムコゲームスのDLゲーム新プロジェクト！

バンダイナムコゲームスは、かつてナムコがリリースした数々の名作を、現代の技術で作り直す新プロジェクト『ナムコジェネレーションズ』を発表した。その第1弾が今回紹介した『PAC-MAN Championship Edition DX』となる。また、シリーズ作品を購入したユーザーへの無料ニュースの配信も予定している。

これでたった800MSP? ……またまたご冗談を

本作はスヌーピーの妄想の世界で繰り広げられる超平和的な戦争ゲームです。コミカルタッチなので、リアル路線とはさすがにいえません。しかし、グラフィックはもちろん、ステージ数やミッション内容、機体・武器のバリエーションがとても豊富で、フライトSTGとしては盛りだくさんです。また、突出して強い機体や武器がないので、対戦ゲームとしてもバランスが取れています。一方的に負けが続くということもないため、私のようなヘタレプレイヤーでも安心です。これだけの内容であれば、通常なら1200マイクロソフトポイントでも安いと思えるところですが、たった800マイクロソフトポイントで購入できるんです。月並みな言葉ですが、フライトSTGファンには超オススメです。期待を決して裏切りません！　しかし、かわいいスヌーピーと戯れるゲームを想像した人は、いろいろな意味で期待を裏切られることになるかも?

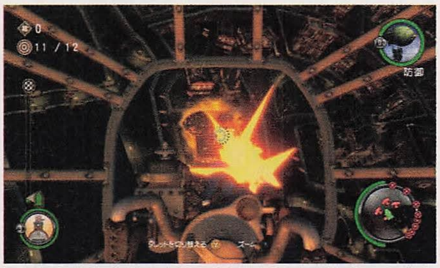
バリアを張る敵母艦を叩け！


▲敵の飛行船がバリアを展開！　この間はこちらの攻撃が一切通らない……っていうかこの時代にバリアって何!?

見ろ！　人がゴミのようだ！みたいな艦砲射撃も楽しめる

オフラインのミッションモードには、戦闘機同士の激しい空中戦のほかに、飛行船の砲撃手となり、銃座に乗り込むステージがあります。敵の戦闘機が、まるでカトンボのように落とせる銃座のほかに、迫撃砲を使った艦砲射撃で、街に点在する敵の監視塔を破壊することができるのです。圧倒的な火力を手に入れてしまうと、「ほう、それで挑んでくるつもりか」とか「ハッハッハ、どこへ行こうというのかね?」とか、そんなことを言う某大佐の気持ちになれます。そんな戦争らしい危険なミッションのほかにも、空中に浮かんだリングを連続でくぐりタイムを競うステージや、ライバル「レッド・バロン」の卑劣な罠によって空中機雷の密集地の中に閉じ込められたウッドペッカーを助けるステージなど、ミニゲーム的なミッションも多数用意されていて、飽きることなくプレイできました。

そんな攻撃で私に勝とうというのかね?


▲周りの攻撃にもひるまずに、巨大飛行船のタレットから爆撃を放つ！　敵の監視塔やミサイルポットを破壊せよ！

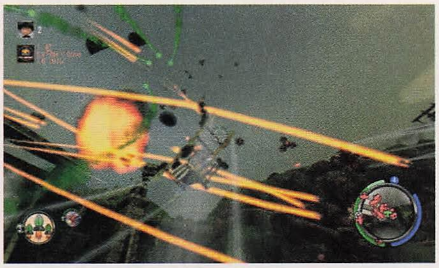
負けることなんて気にしないッ深く考えずに楽しもう！

本作には16人のプレイヤーが入り乱れて戦う大空中戦のほかに、8人対8人に分かれて戦うチーム戦も用意されています。しかし、チームプレイだと下手だから迷惑がかかるのでは？　と思って、オンライン対戦を敬遠している方もいるかもしれません。大丈夫です。問題ありません。味方の1機や2機が落とされても戦線にはあまり響かないのです。また、途中で抜けたり、途中から乱入するプレイヤーもいるので、戦績などはあまり気にせず暴れまわって楽しみましょう。特にキャプチャーザフラッグは、敵陣から旗を奪って自陣まで逃げる味方機を支援するだけでも、味方にとっては非常に心強い援護になりますし、味方が途中まで届けた旗を自分が回収することもできるので、初心者でも十分活躍できます。まずはこのモードで慣れておくのもいいでしょう。

互いのバックを奪い合う激しいドッグファイト

フライトSTGの醍醐味、ドッグファイト！　対戦で私が好んで使用する武器は、相手をほぼ一撃で仕留められる高威力のシルバーブレッド。長大な砲身からひねり出る遅めの弾速を当てたときの感動ったらほかにありません。まあ正直なところ、高速で戦闘が行われるドッグファイトには向かない武器なんでしょうが、ロマン武器ということでいつも装備しています。もう片方は至近距離で圧倒的な破壊力を誇るショットガンのラッパ銃。敵機とのすれ違いざまに当てても結構なダメージになりますが、やはり相手のバックから至近距離で入れるのが一番快感ですね！　耐久力のある機体でも2、3発でノックダウンできるので、今やメイン武器となっています。そのほかにも、バックをとられないために機体の後ろにばらまく空中機雷や、命中すると、時間内にバレルロールで振りほどかなければ爆発する時限式のミサイルなどがあります。2種類の武器の組み合わせですが、自然とプレイヤーの戦闘スタイルが反映されるので、ほかのプレイヤーの機体を観察するのも楽しいです。自分のバックの操を徹底的に守る人、受けも攻めもどっちもできちゃう人、そして、いやがる相手を強引にバックから攻める私のような人……。そんな私のバックを世界中のプレイヤーが狙ってくる。そう思うだけでいつも胸に熱いものが込み上げてきます。

仲間のケツは俺が守る！


▲敵機にバックを奪われた味方機。しかし、その敵機はほかのでもない、私にバックを狙われているのだ……グフフ。

Wiiウェア　ボクも世界を救いたい BATTLE TOURNAMNET

■ポイソフト　■配信中　■AVG　■500Wiiポイント　■1人用

『ボクも世界を救いたい』の世界観と設定で、若者を勇者にするべくアドベンチャー形式で育て、その勇者が自分の性格、考えにもとづいて行動するさまを見守るという一風変わったAVG。ゲームモードとしては勇者を育成する「シナリオモード」(育成パート）と、育成した勇者を登録して武術大会をプレイする「武術大会モード」(バトルパート）の2つが用意されている。育てた勇者はパスワードで交換可能。



▲新シナリオも追加。さらに、前作のセーブデータがコンバート可能だ。

PSN PS3 / XBLA　Dream Chronicles（ドリームクロニクル）

■ハドソン　■配信中　■AVG　■PSN：¥1,000（税込）／XBLA：800マイクロソフトポイント　■1～2人（オンライン最大2人）

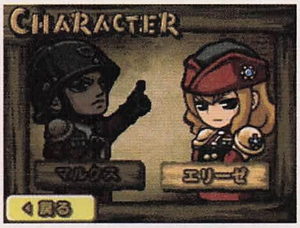
PCで人気の探索型謎解きAVGが美麗なグラフィックになってXBLA＆PSNで登場。主人公の「フェイ」は突如消えた夫フィジェットを捜すために、夢と現実の混在する世界をさまよう。さまざまな場所を調べてアイテムを発見し、それを使用しながらパズルを解いて物語を進めていこう。ネットワークを介した2人協力プレイにも対応している。


▲夢か現実か。幻想的な街でパズルや謎を解いていき、行方不明になった愛する夫を救い出そう。

DSiウェア　ARC STYLE: 突撃！キャッスルアタッカーズ

■アークシステムワークス　■配信中　■SLG　■500DSiポイント　■1人用

かわいいキャラクターが国の威信をかけてドンパチを繰り広げるRTSがDSiウェアで登場。強大な敵に敗れ、壊滅的な被害を受けた王国。プレイヤーはこの王国を立て直すために、司令官とともに新たなる戦いに挑んでいく。司令官から兵士たちへの指示は、タッチペンでラインを引くだけと簡単。また、司令官が持つさまざまなスキルを活用することで、全兵士がスピードアップするなど起死回生の戦術をとることも可能となっている。



▲異なるスキルを持つマルクスとエリーゼの2人から司令官を選べる。

PSN PS3 / XBLA　クレイジータクシー

■セガ　■配信中　■ACT　■PSN：¥1,000（税込）／XBLA：800マイクロソフトポイント　■1人用

アーケードで爆発的な人気となり、家庭用としても数々のハードに移植された名作アクションRCG『クレイジータクシー』が帰ってきた。プレイヤーはタクシードライバーになり、街にいる客を乗せて素早く目的地まで送り届けよう。目的地までのルートは決まっていない。公園のど真ん中をぶっちぎり、高速を逆走してでも素早く客を届けるのだ。



▲早く目的地に着くなら手段は問わない！　ビルを飛び越え海を越え、客を満足させよう！

DC復刻プロジェクト第3弾は『スペチャン5 パート2』

『ソニックアドベンチャー』をはじめとしたセガのドリームキャストで発売されたタイトルをPSNおよびXBLAで配信している「ドリームキャスト復刻プロジェクト」。先日、第3弾がなんと『スペースチャンネル5 パート2』であることが発表された。マイケル・ジャクソンもスペースマイケルとして登場するぞ！



ゲームでトモダチのコミュニティ！

世界中の人と交流しながら楽しく遊べる「ソーシャルゲーム」や、1人で熱中できるケータイアプリを、毎号厳選して紹介！

担当ライター｜千歳



黒髪ストレートロングの色白な美少女が大好きです。育成モノでも、そんな子がいたら大切に育てます。大切すぎて手放したくないほど！

もはやアイドルは憧れるものではなく自分の手で生み出すものなのです！

自分の目ヂカラで埋もれた原石を見つける

みなさん、アイドルは好きですか？　私は大好きです。女の子たちが、顔に玉のような汗を浮かべて、一生懸命歌って踊っている。彼女たちのそんな姿を見ていると、力をわけてもらっているような気がしてくるんです。最近は「会いに行けるアイドル」をコンセプトとしているAKB48など、おニャン子クラブ時代に比べると、アイドルたちをぐっと近くに感じられるようになりましたね。いいことです。でも、アイドルにもっと身近にいて欲しい――。

そんな私の欲望……もとい、願望を叶えてくれたのが、今回オススメする『ドリームプロジェクト』です！　アイドルと仲良くなったり禁断の恋に落ちたりするのではなく、アイドルとなりえる女の子を見つけてきて、デビューできるように育て上げる。とにかく「一般人である自分の近くに、アイドルがいたらいいなぁ」と思い込んでいた私には、ある意味目からウロコのタイトルでした。アイドルがそばにいないのなら、いわゆる業界人になって育てればいいんですよね。なんて明瞭かつカンタンな答えを示してくれたタイトルなんでしょう！

というわけで、本作は日本中のいろいろな街を巡り、女の子をスカウトしてアイドルの〝原石〟を見つけて育成するSLGです。探せる基本エリアは大阪、アキバ、横浜、渋谷&原宿。そこからさらに大阪なら道頓堀、通天閣など細かく移動することができます。エリアごとに見つけ出せる女の子のタイプも違い、例えばアキバならちょっとクセの強い女の子が多かったり、横浜だとお嬢様っぽい子が居たりするんです。

原石を見つける方法はとってもカンタン。探したいエリアに移動して、制限時間内に人ごみの中から「これは！」と思う子を選ぶだけ。探索時には女の子の上にフキダシが出て、アイコンと短文で原石としての可能性を判断できます。原石にはいわゆるノーマルとレアがありますが、それはその子の資質ではなく、出会いやすいかそうでないかの差です。そして、レア原石の中には一般人と何回か会うことでしか見つけられない、さらに超貴重な子がいます！　例えば、大阪では「ボーイッシュ少女」と何回か会うとレア原石を発見できます。



▲レア原石を見つけるために、あえて一般人と会うことも攻略の秘訣といえる。

原石をじゃんけん(!?)で口説き落とそう！

さて原石を見つけた！　やったー!!　ではもちろん終わりません。「俺スカウトなんだけど～。アイドルにならない？」（この台詞はあくまでも想像です）と声をかけられて、ホイホイついていく女の子はそうそういません。なによりもアイドルになるような女の子は、それなりのプライドというものがなければならないのですから、ここでサクっとついてきてこられちゃぁコチラが困るんですよ（あくまでも私の願望です）！

原石を発見したら、その子をゲットするためのミニゲームがスタートします。このミニゲームは、一言で言ってしまえば「じゃんけん」です。女の子が出してくるカードに勝てるカードを選択するだけでOK。例えば、女の子が「チョキ」のカードを出していたら、こちらは「グー」のカードを選べばいいんです。こう書くとカンタンそうですが、ミニゲームには制限時間があるうえに、下がっていく女の子のテンション（画面上のバー）を100パーセントにしないと「勝ち」にはなりません。レア原石であればあるほど、テンションが下がるスピードがとても速く、しかも出すべきカードが……



さまざまな話術を駆使して女の子を口説き落とせ！

▶カードにはそれぞれロジカル、おだてる、強引といったトークの種類があります。自分の得意カードで勝つと成功率アップ！

こちらもオススメ　ソーシャル

100万人の三國志

- コーエーテクモゲームス
- RPG
- GREEで配信中

ほかのプレイヤーと協力して中原の覇者を目指せ！

歴史SLGでおなじみのコーエーテクモゲームスが、GREEでソーシャルゲームを配信中。中国古典の金字塔「三国志演義」の世界が舞台で、プレイヤーは君主となって中原の覇者を目標に戦いを繰り広げる。ほかのプレイヤーと「戦友」となり助け合うことはもちろん、「合戦」をして領土を奪い合うなど、幅広いコミュニケーションを取ることも可能。「三国志演義」の有名武将にスポットを当てた限定イベントなども、定期的に開催されている。

「三国志演義」の人気武将が配下に！

本作ではプレイヤーが君主になるので、そのもとに「三国志演義」に登場する武将たちが仕官にやってくる。これだけでも「三国志演義」好きには垂涎ものだ。もちろん、この物語をまったく知らなくてもゲームを楽しめる。基本的に戦闘は武将たちが行うので、プレイヤーは自身のレベルを上げて勢力全体の強化をしたり、武将たちにアイテムを与えて育てたりすることに注力する。

また、ほかプレイヤーとの「合戦」だけがメインではなく、「クエスト」や「エピソード」で「三国志演義」の内容に沿った任務を行うことができる。これらのクエストをクリアすることで、新たな武将が仕官してくることもある。さらにそれぞれのクエストの最後に出現するボスを倒すと銭をたくさんもらえ、アイテムも確実に入手できるのだ。

クエストや合戦を行うためには、それぞれ「行動部隊」や「攻撃部隊」が必要となる。レベルが上がったりクエストを達成したりすると一定の部隊が与えられるので、行動部隊・攻撃部隊・防御部隊などに、自分の好きなように振り分けよう。ただし一度振り分けた部隊は、もとに戻すことができないのでよく考えてから配置するようにすること。

もちろん自分の領土がほかのプレイヤーから合戦を仕掛けられることもあり、それを撃退することができないと奪われてしまうので注意。撃退するためにはレベルを上げたり、「防御部隊」を多めに配置したりして対処しよう。また「伏兵の計略書」や「空城の計略書」など、合戦を仕掛けてきた相手を翻弄するアイテムを駆使することも重要となる。基本操作はカンタンなのだが、武将の強化や部隊の配置、アイテムの使いどころなど戦略性がとても高い。武将交換やボス戦協力など、ほかのプレイヤーとのコミュニケーションも本作の魅力となっている。

ボスが登場！



▶ボスを倒さないと、次のクエスト&エピソードに進むことができない。手を抜かずに全力で挑め！



有名武将を自分の手で育てよう！

◀武将は猛将、知将、将軍にわけられる。プレイヤーのもとには原典の勢力の枠を越えてさまざまな武将が集う！

ドリームプロデューサー

- CyberX
- 育成SLG
- モバゲーで配信中

ソーシャル

プロデューサーとなり、スカウトしてきた女の子（原石）をデビューさせるアイドル育成SLG。スタート時に自分のプロデュースタイプをロジカル、おだて上手、強引の中から選べる。初めは大阪にしか行くことができないが、レベルを上げるとほかの街に行くことが可能。ちなみに過去には、アイドルのアッキーナ（南明奈）がゲーム中のキャラとして登場するイベントも開催されていた。



▲じゃんけんに連続で勝つと奥義が発動し、女の子のテンションを一気に上げられる。


◀スカウトできない女の子がいたら、ほかのプロデューサーから引き抜くという手もある。


◀快活な女の子、大人しい子、少し天然なドジっ子など、アイドル候補たちは総勢40人以上もいる。

を間違えてしまうとテンションが下がってしまうんです。落ち着いてやればいいんだ、ということはわかっているんですが、下がっていくテンションを見ていると「なんとかしなきゃ！」と焦ってしまいます。まあ、これは私の気が小さいだけなのかもしれませんが（笑）。

原石をレッスンで磨いてデビューを目指そう！

ミニゲームに勝ち、原石のスカウトに成功したらその子と契約します。ドルP（このゲーム内の通貨）を渡して契約が完了したら、その子は「候補生」になります（候補生は3人まで抱えることが可能）。その後は小まめに面談して信頼度を上げることで、ほかのプロデューサーからの引き抜きを阻止したり、デビューをするときの成功率をアップさせたりなどの効果があります。

さらに候補生の中から育てたい子を選んでスタジオに入れると、ついに原石を磨く「レッスン」、つまり育成をすることができます！　レッスンは歌、トーク、演技、オーラという4つの能力があり、それぞれを定められた数値まで上げていきます。レッスン時には特に難しい操作はなく、決定キーを押すだけと簡単。ただしレッスンをするごとに女の子の体力が10ずつ下がります。体力がなくなるとレッスンができなくなる点には気をつけましょう。



▶その子が得意としているレッスンが完了すると、減っていた体力が一気に満タンまで回復♪

コツや奥義をほかのプロデューサーに伝授！

レッスンを行っていると、各パラメーターの「コツ」や「奥義」をゲットすることがあります。コツや奥義をつかむと、その後のレッスンの効率が上がるので、とってもオトクです♪　つかむのに必要なものは「運」としかいいようがないですが、女の子が得意とするレッスンだと、よりつかみやすいようです。さらに、このコツと奥義は「提携」しているプロデューサー、つまりほかのプレイヤーに伝授することができます。伝授された側がコツや奥義を受け取ると、そのプロデューサーが育てている女の子の能力値の上限が上がるんです。もちろん、自分が受け取った側であれば育成中の女の子の能力がアップします！

また、ほかのプロデューサーとは「リスペクト」をしあうことでお互いの原石の体力が回復したり、ほかのプロデューサーから女の子を引き抜くときに必要な「引き抜きpt」を得られたりします。メインは自分で見つけた原石をアイドルとしてデビューさせることですが、サポートしたりされたりするのも楽しさの1つと言えますね★

レッスンを重ねて、最終レッスンをクリアするとついに女の子がアイドルとしてデビューします！　最終レッスンはスカウト時のミニゲームと同じなので、落ち着いて挑戦すれば必ず乗り越えられるでしょう。デビューした女の子は、アイドルとしてプロデューサー、つまり私のもとから離れてしまいます。……しかし、落ち込むことはありません。世の中にはまだいくつもの原石が眠っているのですから！　それに新たな原石を磨くために、巣立ったアイドルがサポートに来てくれることもあるんです。一度育てた子は、いつまでも私のことを応援してくれるんですよ♥

助け合いながら女の子を育てよう



◀提携先にコツや奥義を伝授したいときは、つかんだ時点で教えないとダメ。あとから伝授はできないので要注意！



▶デビューする前とデビューした後の姿を見比べてみると、その成長ぶりに驚くこと間違いナシ。思わず感動して涙ぐんでしまうかも……。

まだまだあるよ！

アプリ

フライハイトフロンティア

- ジー・モード
- RPG
- R.P.G-modeで配信中

人気ケータイRPGが新たな境地へ！

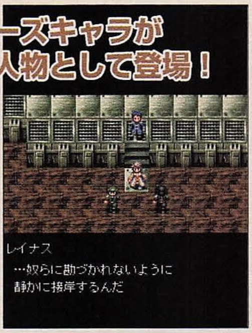
ジー・モードの看板RPG『フライハイト』シリーズの最新作が配信中！　物語は前作『フライハイトクラウディアⅣ』から十数年経ったところからスタートする。これまでのシリーズは既存のキャラクターになってストーリーを進めていたが、本作ではプレイヤーが自分の分身を作って物語を進行することが可能。メインストーリーはもちろん、クエストやカスタマイズなどのボリュームもシリーズ最高のものだ。

新要素満載で、やり込み度もハンパない！

空の世界「クラウディア」を舞台に、今までにない冒険が繰り広げられる本作。プレイヤーが主人公を自由にカスタマイズすることが可能になり、ジョブシステムが新たに導入された。初期は戦士系、剣士系、モンク系、盗賊系、僧侶系、魔道士系の6種類があり、物語を進めていくとほかの系統も選べるようになる。各系統の職業の総数は50種類以上もあり、ジョブランクが上がると能力が上昇することはもちろん、スキルも習得できる。ジョブチェンジはいつでもどこでも可能なので、いろいろなジョブを試しながら自分にピッタリなものを見つけられるのが嬉しいところ。主人公のカスタマイズには「善悪」の性格づけや「有名ポイント」なども新しく追加された。これは受けたクエストの内容や結果などさまざまな条件により、プレイヤーの善名や悪名、世界での知名度が変化するというもの。どんな性格の主人公にするかは、プレイヤーの自由だ。

またシリーズの特徴でもある乗り物「エアシップ」を個人で所有することができ、壁紙や床、装飾品の配置など、自由にカスタマイズすることが可能。自分一人で楽しむだけではなく、同じく本作をプレイしている友だちをマイエアシップに招くこともできる。さらにエアシップ関連の新要素として「LODS」（ロッズ）機能も搭載された。これはショップや倉庫などを自由に使うことができるシステムで、世界中のプレイヤーのエアシップで利用することが可能だ。そしてシリーズの魅力の一つであるバトルでは、従来どおりに「マルチウェイトバトル」システムを採用。5人パーティによる戦闘となり、前列や後列という「隊列」の概念とジョブシステムが相まって、より戦略性の幅が広がった。シリーズファンはもちろん、本作で初めて遊ぶというプレイヤーも納得のボリューム感だ！　今後も、バージョンアップによって新クエストやアイテムが配信されていく予定。

シリーズキャラが重要人物として登場！



▶プレイヤーはシリーズのメインキャラクターであるレイナスの部下となった状態でスタートする。

カンタン操作で激しいバトル！



◀バトル時のエフェクトやモンスターの造形などもパワーアップ！　白熱のバトルを体験できる。

iPhone&iPad



iPhoneもiPadもやっぱりゲーム機！

装いも新たになりましたこのコーナーでございますが！ 書いてる人は変わらないので、あいかわらずのフリーダムさでございます。

担当ライター｜倉西誠一



あと24時間ほどでiPadにiOS4.2がきちゃうかも！ というタイミングで、まさに出張に出ようとしている深夜です（結果、きませんでした）。

ブログ的なスタイルですだらしなくお読みください

本誌自体の新装刊にあわせてリニューアルとなりましたこのiPhone連載ですが、最初にコンセプト……ふうなことを簡単に。

ブログです。

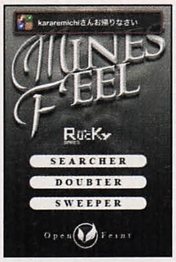
以上、終了です。まるでブログのようにだらだらと、倉西が最近遊んだiPhone、iPadのゲームやらそうでもないものやらについて書き連ねていこうかと思っています。いろいろ考えたんですけどね、2分ずつ5回くらいに分けて。でも、この形式が一番いいんじゃないかと。結局のところ、AppStoreでダウンロード可能になるタイミングもわかんないものが多いので、どうしてもコンシューマゲームのようなペ一ジ作りはできないわけですよ。何ページ分きっちり構成を考えて、このカコミコラムではなにを書くことにして……みたいなことは。だったらもうそんなことはあきらめて、ただひたすらに2ページ分、がしがしと詰め込んでいけばいいんじゃないか。それが一番素直なスタイルではないでしょうか？ いや、あのね、一番「楽な」スタイルではなく、ね。

世界でも有数のGameCenter対応タイトル数を実現！

というわけで！ 記念すべき新装刊第一回の最初の話題はこちら！ じゃじゃじゃじゃじゃじゃじゃじゃん！（効果音は御自分でお願いします）RucKyGAMESのGameCenter対応タイトルについてです。これ、まじパねぇっすよ。もう何タイトル？ 一時は毎日のように「GameCenter対応しました」ってアップデートがきていたので、さっぱり数えてなんかいません。たぶん20タイトルはあるんじゃないかと思いますし、そんな個人開発者も大手ゲームメーカーもいないと思います。しかも、RucKyGAMESというとどうしても『リーゼントVSトロンボーン』とか、そういうイカれた系のタイトルを思い浮かべてしまいがちですが、最近は違うのもあるんですよ。どうしたってこれ、5枚モードは厳しすぎるだろっていう『52Anthem』や、自由に動かせないのはイライラする！ とか言いたくなる『Dot Eat Snake?』等（微妙にホメてない気がするのは気のせいです。ホメてます）、アイディア的に完成度の高い、練り込まれた……気のせいがするものも増えてきているんです。無料アプリも多いですから、ぜひ、プレイしてみてください。

MinesFeel

■RucKyGAMES ■価格：115円



3つのモードが楽しめる

◀GameCenter対応タイトル。爆弾の位置を探し出すという通常のマインスウィーパーだけでなく、指定された数字が入るマスを探すモード、ウソをついている（まちがえている）数字を探すモードが用意されています。これは考えたね！

また、これまで、RucKyGAMESはソーシャルゲーミングネットワークとしてOpenFeintを導入していたのですが、それはそのまま維持されているタイトルもあります。つまり、GameCenterとOpenFeint、両対応になっているわけです。こういうことができるんですね。OpenFeintは対応タイトル数が多い＝ユーザー数も多いので、導入してしまうと簡単にはやめられないものでもあります。一方、GameCenterはiOSの標準機能です。当然、ユーザー数はものすごい勢いで増えていくでしょう。という現状、どちらかを選ぶのではなく両立させられるというのは、デベロッパーにとってもユーザーにとってもしあわせなことだと思います。

『太鼓の達人』で通信対戦！なんだかスゴイ感じ

日本のメジャータイトルとしてはいち早く、アプリ内課金で楽曲パックを提供するという収益モデルに転換して無料化を果たした『太鼓の達人プラス』に、通信対戦機能が加わりました。『太鼓の達人』のお話ですよ？ どんどんどんと元気に画面をタップするあのゲームで対戦って？ と思ったのですが、画面を見る限り、これはおもしろそう……すいません、なにせ原稿執筆時点昨日、アップデートがあったばかりなので、まだ通信対戦プレイができていないのですが、これ、おもしろくないわけがないって勢いですね。AppBankの記事も楽しそうだし（画像は、彼らのレビュー記事からお借りしました。www.appbank.net）。『太鼓の達人プラス』はiPod touchにもiPadにも入れています（つまり常に持ち歩いています）から、ぜひぜひ、僕と対戦したいという方はいつでもお声がけください。

太鼓の達人プラス

■バンダイナムコゲームス ■価格：無料

相手の画面におじゃまキャラを送り込む！



▲相手の画面におじゃまキャラが！ これ、かなりやっかいなんじゃないかと……。

実に『パックマン』らしいアクションパズルです

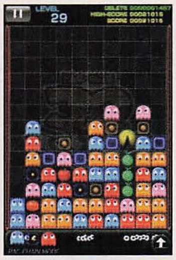
続けて、同じくバンダイナムコゲームスなんですが、『PAC-CHAIN』もぜひ御紹介していきたいタイトルです。iPad版に加えて、iPhone版もリリースされてます。ゲームの基本はマッチパズルです。上から落ちてくるのではなく下からせり上がってくるモンスターの、同じ色が2つ以上並んだところをタップして消していくという基本に、『パックマン』の「食う」という要素を加味しています。単純な話、パワーエサがあるんですよ。オリジナルの『パックマン』同様、パワーエサを食べるとモンスターたちが青色のへの字口（なのか？ あの、ナサケナイ顔です）に変わるので、それを一定時間、ばくばく食っていって、積み上がってしまったものを崩すということもできるわけです。おもしろい。

パックマン自体はフリック操作で向きを変えて動かすのですが、あらかじめパワーエサの近くに移動させておいて、しばらくマッチパズルに専念、それでも積み上がってきてヤバイなと思ったところでパワーエサ！一気に食って崩して……というのが、本当に気持ちいいんです。アクションパズルゲームとしては簡単な部類に入るかもしれませんが、いいんです、そんなことは。簡単上等。クリアするというよりも、気持ちよくタップして遊ぶものですから。

ちなみに僕はこのタイトルもiPad、iPod touch、両方に入れています。電車の中ではさすがにあれなのでiPod touchでプレイしているのですが、2回ほど、あやうく会社の最寄り駅を乗り過ごすところでした。あぶないあぶない。社会人としていかがなものかと思いますが、それくらい楽しいんです。

PAC-CHAIN for iPhone

■バンダイナムコゲームス ■価格：350円



パックマンをどこに置くか？

◀このゲームで最も重要なのはパックマンの置き位置。パックマンはフリック操作で自由に動かせるのですが、パワーエサから遠いところに置いてしまうと、いざという時にあわてることになります。要注意です。

ハマりきっておりますオンライン対戦はヤバすぎ

ヤバイ。本当にヤバイです、このタイトル。朝昼晩不問で、プレイしまくっています。ゲームロフトのFPS、『モダンコンバット2：Black Pegasus』です。もともとiPhoneとFPSは相性がいいと思っていました。操作の基本ですが、画面の左に表示されるアナログパッド風のボタンをスライドさせて移動します。画面右には、銃や手榴弾の攻撃ボタンが用意されています。ここまでは、家庭用ゲーム機のコントローラを模した感じになっているのですが、特徴的なのは視点変更です。

モダンコンバット2：Black Pegasus

■ゲームロフト ■価格：800円

ミッションモードの演出もアツすぎます



▲一人でプレイするミッションモードでは、アツい展開と驚愕の演出に注目！

モダンコンバット2：Black Pegasus HD

■ゲームロフト　■価格：1200円

対戦はiPadでのプレイがおすすめです



▲単純な話、画面が大きいので視認性が上がり、ヘッドショットも狙ってできる！

視点変更は、画面のどこで指をスライドさせても（フリックしても）視点が変わるようになっています。これが意外なくらいにプレイしやすい。左手親指は移動に専念させて、右手親指は攻撃ボタンのすぐ近くで視点を変えて周囲を警戒しつつ、敵だ！という時にはすぐ攻撃！　これが実にスムーズにできるんです。慣れないうちは大きく右手親指を動かしてしまいがちですが、ちょっと動かすだけで視点は意外に大きく変わってくれるということさえつかんでしまえば、本当にプレイしやすい。FPS初心者という方、興味はあるけどプレイしたことはないという方にもおすすめできますね。

いやぁ、それにしても参りました、『モダンコンバット2』。とにもかくにもオンライン対戦が楽しすぎます。このタイトルも、もちろんゲームロフトが提供しているソーシャルゲーミングネットワーク、Gameloft LIVE!に対応しているので、フレンド登録した相手がホストになってプレイしている場合、フレンド名で検索してすぐに対戦に参加できます。この手軽さがなんとも言えない。僕の場合はAppBankの@appbank君（TwitterアカウントでありGameloft LIVE!の登録名でもあります）、@kazuend君を筆頭にTwitterを使っているフレンドが多いので、誰かが「ばばば」（『モダンコンバット2』やるよ！　という意味ですw）とつぶやけば、それはホストが立ったことを示す隠語になっています（なんとなくなのですが、最初に宣言する人がホストを立てるという暗黙のルールがあります）。「ばばば」を見かけたら即検索！　参加！　ぶっ殺す！　ということになっています。楽しい。実に楽しい。1つの対戦には最大10人までしか入れないので、満員で参加できないということもありますが、たいていの場合はすんなり入れます。ぜひ！　みなさんもこのお手軽すぎるオンライン対戦を体験してみてください。ちなみに僕のアカウントは、やっぱり芸もなにもなくkararemichiです。どなたさまのフレンド登録も受けつけておりますので、どうぞどうぞお気軽に、よろしくお願いいたします。

激闘に次ぐ激闘！　毎日が決戦にして血戦！

まぁ、しかし、毎日毎日、まったくあきることなくやってますよ、オンライン対戦。平日は、毎朝8時台にやってるかも。ぜひぜひ、御参加くださいw



▲とはいえ、おそらく@appbank君との間のKILL/DEATH率は5%程度ではないかとorz　彼、日本ではトップクラスですよ、絶対。

▼@appbankを倒したところ。ちなみに@appbank君の方がランクが上なので、より強力な武器やスキルを使っているハズ。



AppBankオフのプレゼンタイトルは次号にまとめて

はい、ここでお知らせをはさませていただきます。ブログ等で告知させていただきましたAppBank JAPANツアー2010でプレゼンされたタイトルの誌面掲載ですが、次号でまとめて掲載させていただくことにいたしました。楽しみにされていたみなさま、大変申し訳ございませんが、暫時、お待ちください。

というところで、実はただいま現在（11月13日の朝です）、この原稿は金沢市内のホテルの一室で書かせていただいております。昨晩、AppBank JAPANツアー2010も6番目の開催地になる金沢でのオフ会を終え、今日は店頭イベント！　ということになっています。金沢は僕の出身地でもあるのですが、それは関係なく、非常にユニークな活動をされている方もいて、大変勉強になりました。詳細を書くと問題があるかもしれないのでさわりだけにしておきますが、あの日本三大名園の1つである兼六園の3Dデータを作って、それをアプリ化しようと考えている方がいらっしゃったんですね。これはおもしろい。しかも最近流行の古地図と現在の地図との連動企画も考えてらして、その連動には……ここはアイディアなので省いた方がいいか……操作系として●○●○を使う、と。これはユニーク。ぜひ、アプリとして無事にリリースされることを希望します。

KANAZAWA MUGEN

■DOOR KNOB Co., Ltd.　■価格：350円



金沢の美しい風景と雰囲気のある音楽

◀作曲家／映像作家、モリ川ヒロトー氏による美しい写真と音楽で、金沢の象徴的な風景を楽しむことができるアプリ。今回のAppBankオフでプレゼンされたアプリではありませんが、独自な視点で撮影された写真は必見です。

マップも確認できます



▲写真はそれぞれ撮影地のマップが確認できます。金沢旅行の際にはぜひ、活用してください。

ソーシャルソーシャルと、みなさん……

「ソーシャルソーシャルと、みなさん、そおおっしゃる」とは、バンダイナムコゲームスでiPhoneアプリのマーケティングを担当されている山田大輔さんの名言（Twitterアカウントは@yamada_daisuke。一説には、この名言は上司の方の発言だとも）ですが、御他聞に漏れず、僕もやってます、ソーシャルゲーム。確かにiPhoneでプレイするのはいいですね。いつでもどこでもネットにつながるので、収穫やフレンドとの交流等、様々なアクティビティを見逃すことがありません。

また、ソーシャルゲームには、有名な『FarmVille』（mixiで提供されている『サンシャイン牧場』の元ネタ）のようにブラウザでプレイできるものもあるのですが、当然、iPhoneやiPadでプレイした方がグラフィックがきれいですし、操作もしやすい（一部、マウスの方が……というものもありますが）。今回は2本、今、僕がプレイしているソーシャルゲームを紹介させていただきます。どちらもIDはあいかわらずのkararemichiなので、よろしければPLUS+のフレンド登録等、絡んでやってください。

Restaurant Story

■TeamLava　■価格：無料

システム的にはあれなところもありますが


▲システム的にはあれなところもありますが、楽しいですよ、はい。

We Rule Quest

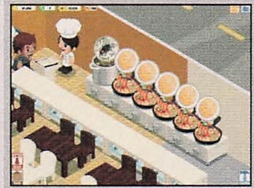
■ngmoco, inc.　■価格：無料

グラフィックはかなり高いレベルにあります


▲最大の魅力は精細なグラフィック。住人たちのちょこまか感が楽しめます。

チップとギフト。そのやりとりの手軽さが魅力です

フレンドのお店に行ってチップを置いてきたり、料理を送ったりするやりとりが手軽に楽しめる。そこが最大の楽しみ。いろんなことが手軽なんですね。


▲調理が終わってから一定時間回収しなかった料理は腐ってしまう！　というか、このグラフィック、けっこうインパクトあるんですけどorz

▼いい感じの店内。調理台の種類によって、できる料理が変わります。いろんな料理をタイミングよく出していきたいところです。



王国経営シミュレーション。他人の王国が楽しい!?

基本的な進行は農場ゲームなのですが、畑がお店になるような感じで、他のプレイヤーの王国に行って、お店にオーダーすることもできます。


▲ソーシャルゲーミングネットワークのPLUS+に対応しているので、どんどんフレンドを増やしていくことができます。

▼僕の王国のメイン画面。ところどころ、お店の上に他の人のアイコンがあります。オーダーを受けているということですね。



PCゲーム



ゲームならPCでやりたいものです

このコーナーでは、コンシューマゲームより深くのめり込めるPCゲームや関連するサービスなどについて毎号紹介していきます。

担当ライター | 葛城亮



PC用RTSが大好きなライター・葛城亮と申します。ですが、最近はなかなか時間が取れずにマジ涙目な日々を送っております……。

シヴィライゼーションは悪魔のようなゲームである

思いどおりにいかない？ そこが逆にイイんです!!

『シヴィライゼーション』――それは本場アメリカで麻薬にたとえられるほどの高い中毒性を誇る、まさしく〝悪魔のようなゲーム〟です。本シリーズはあらかじめ攻略法やルートが決められていることの多いACTやRPGなどのゲームとは異なり、資源の豊富な場所に都市を建てようと思っても、いつの間にかAIに先を越されてしまったり、いきなり戦争を仕掛けられるなどの事態が多発します。「ちっとも勝てない」と、プレイを投げてしまう人も多い本作ですが、この思いどおりにいかないジレンマがユーザーを刺激し、最良の結果が出るまで続けてしまう中毒性を生んでいるのです。そんなヤバさを持つシリーズの最新作『シヴィライゼーションV』がついに日本でも発売されたので遊んでみました。

マップはゲーム中で最も戦争向きとされているパンゲア（サイズ：小）を選び、強力な騎馬ユニット・ケシクを生産できるモンゴルのチンギス＝ハンを指導者に選択。基本的なゲームシステムは前作の『シヴィライゼーション4』とあまり変わりませんが、帝国の運営にさまざまなボーナスを与える社会制度が科学技術に依存しないものになっていたり、前作以上に国民の幸福度を管理することが重要になったりと、変更点も見受けられました。一方、AIの指導者たちはあいかわらず好戦的で、相手の領土近くに都市を作っただけで戦争を仕掛けてくるあたりは、やはりシリーズならではのお約束だなといったところ。最初は戦争をしないスタイルで勝とうと思っていましたが、あまりにも頻繁に喧嘩を売られるのにイラッときてしまい、いつの間にか他国を侵略していました……。

広がる可能性は無限大！ 今後の進化に注目!!

ひととおりプレイしたところ、外交などのシステムが全体的にシンプルになっており、前作より敷居が低くなっているように感じました。本作では仏教やイスラム教などの宗教概念が廃止されたため、信教の違いによる対立が生じなくなりました。他国から戦争を吹っ掛けられる理由が国境問題だけになったので、初心者にはとっつきやすくなった印象です。

ゲーム開始直後は難しいと感じるかもしれませんが、まずはシングルプレイを何回か最後までプレイしてみて、皇子レベル（通常の難易度）で苦労せずに勝てるようになったらマルチプレイに参加してみるといいかもしれませんね。また、ちょっと毛色の違うシナリオを遊んでみたくなったり、製品版に存在しないユニットを使ってみたい場合には、MOD（独自に制作したコンテンツのこと）を公式サイトからダウンロードして、ゲームに組み込んでみるのもおもしろいでしょう。



戦争は計画的に起こしましょう！

◀ギリシャと共同で我が国に戦争を仕掛けてきたイギリス。だが、陸戦でモンゴルに勝つのは至難の業なのである。



▲エリザベス女王が率いるイギリスは強力な海軍ユニットを生産できるため、海洋マップに強い。ほかにも本作にはさまざまな特性を持った指導者が登場する。

今回の1本！ シヴィライゼーションV

■Take-Two Interactive Japan ■SLG ■Windows版
■¥9,240（税込）

自分だけの歴史を作り出せる!!

『シヴィライゼーション』シリーズの第5弾となる本作はランダム生成マップを舞台に架空の歴史をシミュレーションするゲームシステムが特徴。プレイヤーはドイツのビスマルクやフランスのナポレオン、ペルシャのダレイオス1世など、実在した歴史上の指導者を選んでライバルの文明と競いながら自分の帝国を築いていくのが目的だ。勝利条件は複数あり、それらは大きく分けて「戦争による勝利」「外交による勝利」「科学技術による勝利」「文化による勝利」の4つ。これらは選んだ指導者によって最適な勝ち方がそれぞれ分かれるが、戦争向きの指導者を使って、文化による勝利をあえて目指すのもおもしろい。また、オプションを変更してAIの好戦性を上げたり、資源の量を意図的に減らしたりする遊び方もできる。



広大な世界を開拓し、ライバルと競いながら大帝国を創り上げよう

◀ゲームが始まったら、まずは都市を建てて周辺を探索しよう。探索中に出会った文明とは同盟を結んだり、戦争で自国と隣接する領土を奪い取ったりできる。



メッセサンオー カオス館 PCゲームランキング

●場所：東京都千代田区外神田3-14-8 メッセサンオー本店2F
●営業時間：11:00～20:00
●Webサイト：http://www.messe.gr.jp/chaos/

PC版『COD BO』発売で爆売れ！……と思いきや

今年最大の期待作『Call of Duty: Black Ops』は集計期間の兼ね合いで惜しくも2位！ 1位はゾンビパラダイスゲー『Dead Rising 2』が獲得しています。輸入版なのに普通に日本語表示が可能で、しかも国内版より早い発売というのが爆売れの原因ですね。（カオス館 太田）



◀認証問題で海外版のプレイができなかった前作とは異なり、今回の『COD BO』はきちんとプレイできます！

海外・国内PCゲームランキング（10/11～11/10）

1	Dead Rising 2 CAPCOM	アジア版
2	Call of Duty: Black Ops Activision	北米版
3	Medal of Honor Electronic Arts	アジア版
4	シヴィライゼーションV 日本語版 Take-Two Interactive Japan	国内版
5	Lost Planet 2 CAPCOM	欧州版
6	Pro Evolution Soccer 2011 KONAMI	欧州版
7	Fallout: New Vegas Bethesda Softworks	欧州版
8	Arcania: Gothic 4 DreamCather Interactive	欧州版
9	Football Manager 2011 SEGA EUROPE	欧州版
10	WRC: FIA World Rally Championship Black Bean Studios	欧州版

そのほかの注目タイトル

全世界が注目する超大型タイトル『コール オブ デューティ ブラックオプス』のPC版が、国内でも11月18日に発売された。これは同日発売のPS3/Xbox 360版（字幕版）と同内容となり、セリフは字幕で表示される。ハイエンド環境があるなら、よりキレイなグラフィックで楽しめるPC版がオススメだ。

アーケード



ゲームセンターの今！
～2010年11月最新事情～

家庭用ゲームとアーケードゲームは表裏一体。ゲーマーなら、家ゲーだけでなくアケゲーの最新事情も押さえたい。さあ解説するよ！

担当ライター　KYS



アーケードゲーム専門誌「電撃ARCADEゲーム」に携わったことがきっかけで、カードゲームにどっぷりつかる。レアカードの引きが弱い。

完全新作に、大規模バージョンアップ！今月のゲーセンはマッタケ以上に大豊作!!

ゲーセンはこの晩秋が今年最もアツい!!

マッタケ入りのすき焼きが食べたい！ということで、東京・アメ横にマッタケを買いに行ったら、露店のおじちゃんが「2500円のマッタケ、今なら1000円」と。じゃあ、と買うと……「5800円のも1000円でどうだ？」「買った!!」というわけで、計8300円のマッタケを2000円で買ったという話。一体いくらで仕入れてるんだ？　不思議です。

つまり！　今年はマッタケが豊作ということ。そして、それ以上にゲーセンは新作タイトルや大規模バージョンアップが大豊作という！　ムリヤリの豊作つながり！

で、豊作のなかでも最大の注目タイトルは、セガ発の完全新作のトレーディングカードゲーム『戦国大戦』。11月10日に稼働しました。ゲームの内容については後ほど！

セガからは、ほかにもサッカーファン注目のカードゲーム『WCCF』の最新バージョン『09・10（※欄外）』が、12月に稼働開始。ついに日本代表選手のカードが追加されます。ワールドカップの感動よ、再び!!

10月21日には、最大10対10のロボットバトルが楽しめる、オンライン対戦ゲームの『ボーダーブレイク』が、『ボーダーブレイク エアバースト』に大規模バージョンアップ。11月25日には、オンライン協力型A・RPGの『シャイニング・フォース クロス』が『クロスレイド』へと、こちらも大規模バージョンアップします。

12月には、スクウェア・エニックスが贈る『ロード オブ ヴァーミリオンⅡ アルティメットバージョン 狂気ノ輪廻』が新カードを追加！　なんでも『FFⅩⅣ』のミコッテなどが新カードとして追加されるようです。さらにPSPの『ロード オブ アルカナ』からのゲスト参戦もあるようです。

同じく12月には、対戦格闘ゲーム『スーパーストリートファイターⅣ アーケードエディション』がカプコンから満を持しての登場です！　拳がアツいッ！

そして、音ゲーの完全新作『REFLEC BEAT（リフレクビート）』。KONAMIのBEMANIシリーズの最新作ですね。11月4日に稼働したばかりの、タッチパネルを使った対戦型リズムアクションゲームです。音楽に合わせ、オブジェをタイミングよくタッチする感じです。キモチイイ！

と、晩秋から初冬にかけて、これだけのタイトルが登場します。なんという充実っぷり。アーケードゲーマーにとっては、うれしい悲鳴です。つまり、ゲーセンは今、今年最高の盛り上がりを見せている真っ最中なのです！　ゲーセン行くなら、ゲーセンデビューするなら今がチャンスです!!

あの戦国武将がカードに！『戦国大戦』始めようよ

有名戦国武将をモチーフにしたカードを使ってプレイする『戦国大戦』。対戦相手の城を落とすため、カードを筐体上で動かして画面上のキャラを操ります。コントローラではなくカードでプレイするアクションゲームといった感じ。同じ「大戦」の名を冠した『三国志大戦』と基本的なルールは似ていますが、逆転性を秘めた「虎口攻め」や、敵城に直接攻撃をする「大筒」の争奪戦など、ゲーム性は大きく異なります。『三国志大戦』プレイヤーも新鮮なキモチで楽しめるのがうれしいところ。あ、僕は『大戦』は『戦国』が初プレイでしたが、チュートリアルがしっかりしてて、初めてでもすぐに理解！　と、初心者にも優しい。これを機にカードゲームも体験してみてはいかが？　戦国ブームですしね！



『戦国大戦 1560 尾張の風雲児』
- セガ　・ACT　・稼働中
- 1プレイ¥300、3プレイ¥700　・Aime対応

有名戦国武将のカードを使ってプレイするカードゲーム。カードをタッチすることで、突撃や射撃などのアクションを行える。

人気漫画家も絵師として参戦！

▼ゆでたまご氏が描く、肉とおでこに書かれた織田信長や、「うしおととら」を描いた藤田和日郎氏が描く松永久秀など、コレクション性は高い！





絶賛稼働中　シャイニング・フォース クロスレイド

- セガ　・ネットワーク協力型A・RPG　・稼働中
- プレイ料金：店舗により異なる　・ICカード必須

新章突入！新種族も追加!!

わかりやすく言うと、アーケードで遊べる狩りゲー系のA・RPG。全国のプレイヤーとパーティを組み、ステージを進めてボスから素材をゲットし、より強力な装備品を作っていくゲームです。で、ついに大規模バージョンアップを施行！　シナリオは新章が始まり、キャラメイクで選べる種族にエルフとバードリングが加わり、さらに魔導器という新武器も追加されるなど、新要素いっぱいです。

このゲーム、特筆すべきは戦闘の爽快感。スキル（必殺技）の使用にMPを消費するのですが、回復手段が多く、うまくなるとスキル使いたい放題（に近い）戦い方もできたり。コンボがつながりまくりで、ワラワラ出てくる敵にオレ様無双状態で気分爽快です。でもたまにヤラレたり。それが楽しくて、僕は今日もゲーセン通い。



俺のエルフがこんなに可愛いわけがない！

◀と言いたくなるくらいキュートな新種族エルフ。魔法系の攻撃を使う新武器・魔導器が得意武器です。もう1つの追加種族バードリングは半人半鳥です。

稼働直前　スーパーストリートファイターⅣ アーケードエディション

- カプコン　・FTG　・12月中旬稼働予定
- プレイ料金：店舗により異なる　・ICカード対応

かゆいところに手が届く調整

もはやどんなゲームか説明する必要すらない『ストリートファイター』シリーズの最新作です。PS3やXbox 360で発売された『スーパーストリートファイターⅣ』が、ユン＆ヤンなど数多くの新キャラを追加して、アーケードゲームとして登場します。

アーケードの対戦格闘って、1プレイの重みが違うんですよね。なんせ100円の重みがあるのです。だから常に真剣勝負＆ヒートアップ！　また、家庭用で修業して、ゲーセンでテクニックを披露する。これも楽しみ方の1つ。

さて、対戦格闘ゲームですし、気になるのはバランス調整。なんと、攻撃判定や間合い、コマンドの変更など、500カ所にもおよぶ調整が入るようです。これで、さらなる白熱した対戦が、日本中を席巻しそうで楽しみです！



ユンとヤンにもアレンジコスチュームが存在する!!

◀通常とは異なるコスチュームで戦えるのも魅力。なんと、ユンとヤンは、中華料理店の店員のようなスタイルで戦うようで。コック帽が妙にかわいい。

『WCCF』って何の略ですか？

上のコラムで書かれた『WCCF』は略称です。正式タイトルは『WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2009-2010』です。編集部では、読むときに「だぶしー」と略したりします。アーケードゲームのなかでは、一番長いタイトルかもしれませんね。

Games Data Scope

ゲームス データ スコープ

データから
トレンドゲームを読み解く！

アスキー総研調べによる売り上げランキングと、編集部調べによる読者人気&期待ランキングを発表！

ゲームソフト 売り上げTop30

集計期間：9月27日〜10月31日

2号連続で1位・2位を独占

『ポケットモンスター』が2タイトルで400万本を突破！

順位	機種	タイトル名	メーカー名	ジャンル	価格(税込)	発売日	期間内販売数	累計販売数
1(→)	DS	ポケットモンスターブラック	発売：(株)ポケモン/販売：任天堂	RPG	¥4,800	10.09.18	49万328本	224万3980本
2(→)	DS	ポケットモンスターホワイト	発売：(株)ポケモン/販売：任天堂	RPG	¥4,800	10.09.18	42万6329本	207万2116本
3(初)	Wii	スーパーマリオコレクション スペシャルパック	任天堂	ACT	¥2,500	10.10.21	41万9882本	41万9882本
4(初)	PS3	ワールドサッカー ウイニングイレブン2011	KONAMI	SPG	¥7,980	10.10.28	23万5061本	23万5061本
5(初)	PSP	ゴッドイーター バースト	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,229	10.10.28	23万1051本	23万1051本
6(初)	PSP	けいおん! 放課後ライブ!!	セガ	ACT	¥6,090	10.09.30	21万4045本	21万4045本
7(初)	PS3	劇場版マクロスF〜イツワリノウタヒメ〜 Hybrid Pack	バンダイナムコゲームス	ACT	¥7,140	10.10.07	17万6417本	17万6417本
8(初)	DS	キングダム ハーツ Re:コーデッド	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,490	10.10.07	15万7532本	15万7532本
9(初)	Wii	毛糸のカービィ	任天堂	ACT	¥5,800	10.10.14	15万4882本	15万4882本
10(初)	PS3	デッドライジング2	カプコン	ACT	¥7,990	10.09.30	12万2860本	12万2860本
11(初)	PS3	RED DEAD REDEMPTION (レッド・デッド・リデンプション)	テイクツー・インタラクティブ・ジャパン	ACT	¥7,340	10.10.07	12万520本	12万520本
12(初)	PSP	英雄伝説 零の軌跡	日本ファルコム	RPG	¥6,090	10.09.30	10万7945本	10万7945本
13(↓)	Wii	Wii Party	任天堂	ETC	¥4,800	10.07.08	10万6650本	113万2372本
14(初)	PSP	ロード オブ アルカナ	スクウェア・エニックス	ACT	¥5,980	10.10.14	10万6084本	10万6084本
15(初)	DS	大神伝 〜小さき太陽〜	カプコン	A・AVG	¥5,040	10.09.30	10万5357本	10万5357本
16(初)	PS3	NARUTO—ナルト— 疾風伝 ナルティメットストーム2	バンダイナムコゲームス	ACT	¥7,329	10.10.21	8万3799本	8万3799本
17(↓)	PSP	クロヒョウ 龍が如く新章	セガ	A・AVG	¥6,279	10.09.22	8万2134本	26万1784本
18(初)	PS3	VANQUISH (ヴァンキッシュ)	セガ	ACT	¥7,980	10.10.21	6万584本	6万584本
19(初)	Xbox 360	デッドライジング2	カプコン	ACT	¥7,990	10.09.30	5万7352本	5万7352本
20(初)	DS	黄金の太陽 漆黒なる夜明け	任天堂	RPG	¥4,800	10.10.28	4万9024本	4万9024本
21(初)	PSP	剣と魔法と学園モノ。3	アクワイア	RPG	¥5,229	10.10.07	4万8001本	4万8001本
22(初)	PS3	F1 2010	コードマスターズ	RCG	¥7,770	10.10.07	3万9698本	3万9698本
23(初)	PSP	ドラゴンボール タッグバーサス	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,229	10.09.30	3万8198本	3万8198本
24(初)	PS3	メダル オブ オナー	エレクトロニック・アーツ	ACT	¥7,665	10.10.21	3万6969本	3万6969本
25(↓)	PSP	モンスターハンターポータブル 2nd G [PSP the Best]	カプコン	ACT	¥2,100	09.12.24	3万6851本	49万3656本
26(↓)	DS	ワンピース ギガントバトル！	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,040	10.09.09	3万4751本	21万4367本
27(初)	Xbox 360	RED DEAD REDEMPTION (レッド・デッド・リデンプション)	テイクツー・インタラクティブ・ジャパン	ACT	¥7,340	10.10.07	3万3521本	3万3521本
28(↓)	Wii	スーパーマリオギャラクシー2	任天堂	ACT	¥5,800	10.05.27	2万9075本	87万8064本
29(↓)	PSP	モンハン日記 ぽかぽかアイルー村	カプコン	ETC	¥3,990	10.08.26	2万9009本	51万7567本
30(初)	PS3	Beat Sketch!	SCE	ETC	¥2,980	10.10.21	2万7767本	2万7767本

ポケモン&マリオのブランドはやはり強し！

前号で約175万本を売り上げて1位を獲得した『ポケットモンスターブラック』が、今号も約49万本を売り上げて1位を獲得。また前号では約165万本で2位となった『ポケットモンスターホワイト』も、同じ2位をキープした。まだまだ勢いは衰えておらず、次号でも上位にランキングされるだろう。初登場タイトルの中では、『スーパーマリオコレクション スペシャルパック』が2位に迫る販売本数をたたき出して3位にランクイン。『マリオ』のブランド、¥2500という低価格、ブックレットやサウンドトラックCD入りというコレクター性の高さが人気を呼んだと思われる。全体のランキングを見ると10万本を超えたタイトルは15本もあり、比較的売れ行きがよかった月といえるだろう。

次号の売り上げランキングでは、前号での読者人気が高かった『タクティクスオウガ 運命の輪』、『スーパーロボット大戦L』、『グランツーリスモ5』などが上位を伺うと思われる。『ポケットモンスターブラック・ホワイト』との順位争いに注目だ。



▲『スーパーマリオコレクション スペシャルパック』は、『スーパーマリオブラザーズ1、2、3』と『スーパーマリオUSA』が遊べるという、お買い得感の高さも嬉しい。



▲『ポケットモンスターブラック・ホワイト』は、本誌のインタビューでも語られたように大人向けも意識して作られた。その期待どおり、幅広い年齢層のファンが楽しんでいる。

『スーパーマリオコレクション SP』や『英雄伝説 零の軌跡』が初登場！

読者に人気のソフトTop15

順位	機種	タイトル名	メーカー名	ジャンル	価格(税込)	発売日
1(→)	DS	ポケットモンスターブラック・ホワイト	発売:(株)ポケモン/販売:任天堂	RPG	¥4,800	10.09.18
2(初)	Wii	スーパーマリオコレクション スペシャルパック	任天堂	ACT	¥2,500	10.10.21
3(↓)	PSP	モンハン日記 ぽかぽかアイルー村	カプコン	ETC	¥3,990	10.08.26
4(↓)	PSP	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX(クロス)	バンダイナムコゲームス	RPG	¥5,480	10.08.05
5(初)	PSP	英雄伝説 零の軌跡	日本ファルコム	RPG	¥6,090	10.09.30
6(↑)	PSP	クロヒョウ 龍が如く新章	セガ	A・AVG	¥6,279	10.09.22
7(初)	PSP	ロード オブ アルカナ	スクウェア・エニックス	ACT	¥5,980	10.10.14
8(初)	DS	大神伝 ～小さき太陽～	カプコン	A・AVG	¥5,040	10.09.30
9(初)	PS3	デッドライジング2	カプコン	ACT	¥7,990	10.09.30
10(初)	DS	キングダム ハーツ Re:コーデッド	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,490	10.10.07
11(初)	PS3	RED DEAD REDEMPTION（レッド・デッド・リデンプション）	テイクツー・インタラクティブ・ジャパン	ACT	¥7,340	10.10.07
12(初)	Xbox 360	RED DEAD REDEMPTION（レッド・デッド・リデンプション）	テイクツー・インタラクティブ・ジャパン	ACT	¥7,340	10.10.07
13(↓)	PS3	戦国BASARA3	カプコン	ACT	¥6,990	10.07.29
14(初)	PSP	ゴッドイーター バースト	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,229	10.10.28
15(↓)	PS3	フロントミッション エボルヴ	スクウェア・エニックス	STG	¥8,190	10.09.16

やり込み要素の高さなども人気

注目は5位の『英雄伝説 零の軌跡』。基本のおもしろさだけでなく、やり込み要素の高さなども人気だ。ロード時間も速めで、テンポよく遊ぶことができる。



▲直前にとった行動によって敵と味方の行動順が決まるAT（アクションタイム）バトルが特徴。

発売直前の『MHP 3rd』が2号連続1位 3DSのタイトルも続々とランク入り！

読者が期待するソフトTop15

順位	機種	タイトル名	メーカー名	ジャンル	価格(税込)	発売日
1(→)	PSP	モンスターハンターポータブル 3rd	カプコン	ACT	¥5,800	10.12.01
2(↑)	PS3	テイルズ オブ グレイセス エフ	バンダイナムコゲームス	RPG	¥8,379	10.12.02
3(↑)	PS3	ガンダム無双3	バンダイナムコゲームス	ACT	¥7,800	10.12.16
4(初)	PSP	The 3rd Birthday	スクウェア・エニックス	A・RPG	¥6,090	10.12.22
5(初)	PS3	キャサリン	アトラス	A・AVG	¥7,329	11.02.17
6(初)	Wii	THE LAST STORY（ラストストーリー）	任天堂	RPG	価格未定	11.01.27
7(初)	3DS	Project ラブプラス for Nintendo 3DS	KONAMI	ETC	価格未定	2011年発売予定
8(初)	3DS	ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D	任天堂	A・AVG	価格未定	2011年春発売予定
9(初)	3DS	テイルズ オブ ジ アビス（仮）	バンダイナムコゲームス	RPG	価格未定	2011年発売予定
10(↑)	PS3	ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII	スクウェア・エニックス	RPG	価格未定	発売日未定
11(↑)	PSP	テイルズ オブ ザ ワールド レディアントマイソロジー3	バンダイナムコゲームス	RPG	価格未定	2011年発売予定
12(初)	3DS	どうぶつの森（仮）	任天堂	ETC	価格未定	発売日未定
13(初)	PSP	シャイニング・ハーツ	セガ	RPG	¥6,279	10.12.16
14(初)	PSP	ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー	スクウェア・エニックス	RPG	価格未定	2011年発売予定
15(初)	DS	サガ3時空の覇者 Shadow or Light	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,980	11.01.06

3DSタイトルの人気が上昇中

発売間近の『MHP 3rd』が2号連続1位となった。3DSのソフトは4タイトルもランクインしており、この先さらに数が増えていきそうだ。



▲12月集計の売り上げランキングでは、ほぼ間違いなく1位を獲得するであろう『MHP 3rd』。

良作！ ゲーム屋さんがえらんだ

「ゲーム屋さんがえらんだ良作！」PRESENTS
良作ゲームPick UP

10万本以上の大ヒットにはならなくても、実際に遊んで「これはおもしろい！」というゲームを、全国のゲーム屋さんが毎月1本店頭でオススメするマーケティング活動が「ゲーム屋さんがえらんだ良作！」。今号からは、毎月選ばれたソフトをこのコーナーで紹介していこう。



11月の良作 **VANQUISH(ヴァンキッシュ)**
●PS3/Xbox 360 ●セガ ●10月21日発売

▲三上真司氏がディレクターを務めたハイテンションACT。難易度は高めだが、「CASUAL AUTO」モードなら初心者でも簡単にTPSならではの爽快感を楽しめる。

「動かしてるだけで気持ちいいTPS」というゲームは意外となかった！

なんとなく気にはなってたけどピンとこなくて買わなかった、そんな人も多いんじゃないでしょうか、この『VANQUISH』。しかしちょっと触ると、ゲーマーならその動きの気持ちよさにピクッときます。ブーストによる高速移動で巨大ロボから発射されるミサイルの雨をかいくぐり、今度はARモード発動でスローモーションにして弱点へマシンガン連射なんてしていると、もう脳が幸せ。めまぐるしい画面が難しそうに映ったり、硬派なデザインが近寄りがたかったりしたユーザーも多そうということで、お店では「騙されたと思って一度遊んでみて！」とまずは体験版をオススメしています。シューティング初心者こそ、試してみて欲しいタイトルです。

ライター 田下広夢
ゲームライターのかたわら、ゲームの販促企画や、販促物の制作も行う。日本テレビゲーム商業組合 ゲーム販売研究会アドバイザー。

今月の販売店 Pick UP
愛知県／お宝創庫阿久比店



▲10月の良作に選ばれた『Halo：Reach』の店頭展開。ファンはもちろん、未プレイのユーザーにも、ストーリを解説してオススメしている。

New Soft Schedule

新作ソフトスケジュール with ピックアップタイトル

With Pick Up Titles

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはタイトル名、価格、ジャンルなどに変更があったものです。
※価格はすべて税込です。ソフト名の頭にある丸囲みの数字は、P.178の読者アンケート記入の際にご利用ください。

ニンテンドーDS

12月発売予定のソフト

1	12/2	かわいい子猫DS3	エム・ティー・オー	¥5040／SLG
2	12/2	ペンギンの問題 ザ・ワールド	KONAMI	¥5250／ETC
3	12/2	マリオvs.ドンキーコング 突撃!ミニランド	任天堂	¥4800／PZG
4	12/2	桃太郎電鉄WORLD	ハドソン	¥5460／TBL
5	12/2	メタルファイト ベイブレード 頂上決戦!ビッグバン・ブレーダーズ	ハドソン	¥5229／ETC
6	12/2	SDガンダム三国伝 BraveBattleWarriors 真三璃紗大戦	バンダイナムコゲームス	¥5040／ACT
7	12/2	SDガンダム三国伝 BraveBattleWarriors 真三璃紗大戦 超限定版ガンプラBOX	バンダイナムコゲームス	¥6279／ACT
8	12/2	クレヨンしんちゃん ショックガ〜ン! 伝説を呼ぶオマケ大ケツ戦!!	バンダイナムコゲームス	¥5040／ACT
9	12/2	のりのり♪リラックマ 〜ヒットソング音楽祭〜	ロケットカンパニー	¥5040／ETC
10	12/3	KORG M01(Amazon.co.jp専売)	DETUNE	¥5980／ETC
11	12/9	A列車で行こうDS ナビゲーションパック	アートディンク	¥6300／SLG
12	12/9	うちの3姉妹のカラオケ歌合戦	カルチャーブレーン	¥5040／ETC
13	12/9	爆丸バトルブローラーズDS ディフェンダー オブ ザ コア	セガ	¥5040／ACT
14	12/9	爆丸バトルブローラーズDS ディフェンダー オブ ザ コア 初回限定版	セガ	¥5670／ACT
15	12/9	不思議のダンジョン 風来のシレン5 フォーチュンタワーと運命のダイス	チュンソフト	¥6090／RPG
16	12/9	ミスタードーナツDS	日本コロムビア	¥5040／AVG
17	12/9	二ノ国 漆黒の魔導士	レベルファイブ	¥6800／RPG
18	12/16	プーペガールDS2 スウィートピンクスタイル	アルヴィオン	¥4800／ETC
19	12/16	プーペガールDS2 スウィートピンクスタイル 初回限定版	アルヴィオン	¥6400／ETC
20	12/16	プーペガールDS2 エレガントミントスタイル	アルヴィオン	¥4800／ETC
21	12/16	プーペガールDS2 エレガントミントスタイル 初回限定版	アルヴィオン	¥6400／ETC
22	12/16	シムシティDS2〜古代から未来へ続くまち〜(EA BEST HITS)	エレクトロニック・アーツ	¥2980／SLG
23	12/16	どんだけスポーツ101	スターフィッシュ・エスディ	¥3990／SPG
24	12/16	めざせ!! 釣りマスターDS(ハドソン・ザ・ベスト)	ハドソン	¥2940／ACT
25	12/16	マル合格資格奪取! 社労士試験	メディアファイブ	¥4200／ETC
26	12/16	イナズマイレブン3 世界への挑戦!! ジ・オーガ	レベルファイブ	¥4980／RPG

2010年発売予定のソフト

27	2010年	デトロイト・メタル・シティDS〜デス・シャウト〜	ディースリー・パブリッシャー	¥5040／ETC

2011年初頭発売予定のソフト

28	初頭	ハンサム×English イギリスに恋して	インテリジェントデザイン	¥5040／AVG

2011年1月発売予定のソフト

29	1/6	サガ3時空の覇者 Shadow or Light	スクウェア・エニックス	¥5980／RPG
30	1/20	ぞんびだいすき	チュンソフト	¥5040／ACT
31	1/20	怪獣バスターズ パワード	バンダイナムコゲームス	¥5040／ACT
32	1/20	技術評論社監修 基本情報技術者DS	ファースト	¥5040／ETC
33	1/27	そらのおとしもの フォルテ ドリーミーシーズン	角川書店	¥6090／ETC
34	1/27	そらのおとしもの フォルテ ドリーミーシーズン DXパック	角川書店	¥9240／ETC
35	1/27	ヒラメキパズル マックスウェルの不思議なノート	KONAMI	¥3980／PZG

2011年2月発売予定のソフト

36	2/3	逆転検事2	カプコン	¥5040／AVG
37	2/3	逆転検事2 コレクターズ・パッケージ	カプコン	¥6090／AVG
38	2/10	電撃学園RPG Cross of Venus SPECIAL	アスキー・メディアワークス	¥5040／A・RPG
39	2月	薄桜鬼 随想録 DS	アイディアファクトリー	¥5040／AVG
40	2月	薄桜鬼 随想録 DS 限定版	アイディアファクトリー	¥7140／AVG

冬発売予定のソフト

41	冬	シャイニング・レジェンド	ブルーサイド	価格未定／A・RPG

2011年春発売予定のソフト

42	春	ジュエルペット新作(仮)	エム・ティー・オー	価格未定／未定
43	春	学研 中国語三昧DS 聴きトレ&書きトレ(仮)	学研	価格未定／ETC
44	春	学研 ハングル語三昧DS 聴きトレ&書きトレ(仮)	学研	価格未定／ETC
45	春	女児向けゲーム(仮)	GAE	価格未定／未定
46	春	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG
47	春	パワフルゴルフ(仮)	KONAMI	価格未定／SPG
48	春	Original story from FAIRY TAIL 激突!カルディア大聖堂	ハドソン	¥5229／ACT
49	春	ミステリールーム	レベルファイブ	価格未定／AVG

2011年発売予定のソフト

50	2011年	ようこそ イルカパークへ	スターフィッシュ・エスディ	¥5040／ETC
51	2011年	えいごで旅する リトル・チャロ(仮)	任天堂	価格未定／ETC
52	2011年	カービィ(仮)	任天堂	価格未定／ACT
53	2011年	バトル&ゲット! ポケモンタイピングDS	発売:(株)ポケモン 販売:任天堂	価格未定／ACT

発売日未定のソフト

55	発売日未定	アクションゲーム(仮)	アルファ・ユニット	価格未定／ACT
56	発売日未定	アクションゲーム(仮)	エポック社	価格未定／ACT
57	発売日未定	GT-D -Racing-(仮)	エム・ティー・オー	価格未定／RCG
58	発売日未定	RED STONE DS 〜赤き意志に導かれし者たち〜	ゲームオン	価格未定／RPG
59	発売日未定	ゲットアンプドDS	サイバーステップ	価格未定／FTG
60	発売日未定	プロフェッショナルレスリング(仮)	スパイク	価格未定／SPG
61	発売日未定	アクションゲーム(仮)	ナウプロダクション	価格未定／ACT

ニンテンドー3DS

2011年春発売予定のソフト

62	春	FISH ON(仮)	アスキー・メディアワークス	価格未定／SPG
63	春	キュービック ニンジャ(仮)	AQインタラクティブ	価格未定／PZG
64	春	かわいい仔犬3D(仮)	エム・ティー・オー	価格未定／SLG
65	春	ジュエルペット3D(仮)	エム・ティー・オー	価格未定／ETC
66	春	スーパーストリートファイターⅣ 3D Edition	カプコン	価格未定／FTG
67	春	戦国無双 Chronicle	コーエーテクモゲームス	価格未定／ACT
68	春	Asphalt 3D(仮)	KONAMI	価格未定／RCG
69	春	ウイニングイレブンシリーズ	KONAMI	価格未定／SPG
70	春	プロ野球スピリッツシリーズ	KONAMI	価格未定／SPG
71	春	上海3Dキューブ(仮)	サンソフト	価格未定／PZG
72	春	女児向けゲーム(仮)	GAE	価格未定／未定
73	春	とびだす!パズルボブル 3D(仮)	スクウェア・エニックス	価格未定／PZG
74	春	スーパーモンキーボール 3D(仮)	セガ	価格未定／ACT
75	春	EST(仮)	ディースリー・パブリッシャー	価格未定／未定
76	春	Fishing(仮)	ディースリー・パブリッシャー	価格未定／未定
77	春	STEEL DIVER	任天堂	価格未定／ACT
78	春	ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D(仮)	任天堂	価格未定／A・AVG
79	春	nintendogs + cats	任天堂	価格未定／ETC
80	春	Pilotwings Resort(仮)	任天堂	価格未定／ACT
81	春	OMEGA FIVE(オメガファイブ)(仮)	ハドソン	価格未定／未定
82	春	コロリンパシリーズ(仮)	ハドソン	価格未定／未定
83	春	DECA SPORTA EXTREME(デカスポルタ エクストリーム)(仮)	ハドソン	価格未定／SPG
84	春	ダブルペンスポーツ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／SPG
85	春	リッジレーサー3D	バンダイナムコゲームス	価格未定／RPG
86	春	アニマルリゾート(仮)	マーベラスエンターテイメント	価格未定／ETC
87	春	タンクビート3(仮)	マイルストーン	価格未定／ACT
88	春	もっと目で右脳を鍛える　速読術3(仮)	マイルストーン	価格未定／ETC
89	春	Ghost Recon Tactics(仮)	ユービーアイソフト	価格未定／SLG
90	春	Combat of Giants ダイナソー 3D(仮)	ユービーアイソフト	価格未定／AVG
91	春	スプリンターセル 3D(仮)	ユービーアイソフト	価格未定／ACT
92	春	ドライバー 3D(仮)	ユービーアイソフト	価格未定／RCG
93	春	レイトン教授と奇跡の仮面	レベルファイブ	価格未定／AVG
94	春	ランナバウト for Nintendo 3DS(仮)	ロケットカンパニー	価格未定／ACT

2011年夏発売予定のソフト

95	夏	Earthpedia(仮)	学研教育出版	価格未定／ETC

2011年発売予定のソフト

96	2011年	A列車で行こう 3D(仮)	アートディンク	価格未定／SLG
97	2011年	剣と魔法と学園モノ。3D×3D(仮)	アクワイア	価格未定／未定
98	2011年	SRPG(仮)	アルファ・ユニット	価格未定／S・RPG
99	2011年	Project ラブプラス for Nintendo 3DS	KONAMI	価格未定／ETC
100	2011年	METAL GEAR SOLID SNAKE EATER	KONAMI	価格未定／ACT
101	2011年	ZAOO	デジタルワークスエンターテインメント	価格未定／未定
102	2011年	死神鬼(仮)	デジタルワークスエンターテインメント	価格未定／未定
103	2011年	新・光神話 パルテナの鏡	任天堂	価格未定／STG
104	2011年	テトリス(仮)	ハドソン	価格未定／PZG
105	2011年	BONK(仮)	ハドソン	価格未定／未定
106	2011年	ボンバーマンシリーズ(仮)	ハドソン	価格未定／未定
107	2011年	テイルズ オブ ジ アビス(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／RPG
108	2011年	プロ野球 ファミスタ2011(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／SPG
109	2011年	キャバ嬢っぴ for Nintendo 3DS	レベルファイブ	価格未定／RPG
110	2011年	ファンタジーライフ	レベルファイブ	価格未定／RPG
111	2011年	メダロット for Nintendo 3DS(仮)	ロケットカンパニー	価格未定／RPG

発売日未定のソフト

112	発売日未定	真・女神転生シリーズ	アトラス	価格未定／未定
113	発売日未定	世界樹の迷宮シリーズ	アトラス	価格未定／未定
114	発売日未定	ペルソナシリーズ	アトラス	価格未定／未定
115	発売日未定	女神異聞録デビルサバイバー(仮)	アトラス	価格未定／未定
116	発売日未定	BIOHAZARD THE MERCENARIES 3D	カプコン	価格未定／ACT
117	発売日未定	BIOHAZARD REVELATIONS	カプコン	価格未定／ETC
118	発売日未定	ロックマン DASH3 PROJECT	カプコン	価格未定／RPG
119	発売日未定	真・三國無双(仮)	コーエーテクモゲームス	価格未定／未定
120	発売日未定	DEAD OR ALIVE Dimensions	コーエーテクモゲームス	価格未定／FTG
121	発売日未定	NINJA GAIDEN(仮)	コーエーテクモゲームス	価格未定／未定
122	発売日未定	キングダム ハーツ 3D(仮)	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG
123	発売日未定	チョコボレーシング 3D(仮)	スクウェア・エニックス	価格未定／RCG
124	発売日未定	スーパーブラックバス3D(仮)	スターフィッシュ・エスディ	価格未定／SPG
125	発売日未定	ソニック(仮)	セガ	価格未定／未定
126	発売日未定	NARUTO-ナルト-疾風伝 アクション	タカラトミー	価格未定／ACT
127	発売日未定	リカちゃん3DS(仮)	タカラトミー	価格未定／未定
128	発売日未定	STARFOX64 3D	任天堂	価格未定／STG
129	発売日未定	どうぶつの森(仮)	任天堂	価格未定／ETC
130	発売日未定	ペーパーマリオ(仮)	任天堂	価格未定／RPG
131	発売日未定	マリオカート(仮)	任天堂	価格未定／RCG
132	発売日未定	エースコンバット 3D(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT
133	発売日未定	ガンダム・シリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／未定
134	発売日未定	スーパーロボット・シリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／未定
135	発売日未定	ドラゴンボール・シリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／未定
136	発売日未定	パックマン&ギャラガ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／未定
137	発売日未定	牧場物語 3D(仮)	マーベラスエンターテイメント	価格未定／SLG
138	発売日未定	タイムトラベラーズ	レベルファイブ	価格未定／AVG
139	発売日未定	レイトン教授VS逆転裁判	レベルファイブ	価格未定／AVG

Wii

12月発売予定のソフト

140	12/2	ベビーシッターママ	オフィスクリエイト	¥6090／ETC
141	12/2	NARUTO-ナルト-疾風伝 激闘忍者大戦!SPECIAL	タカラトミー	¥6800／ACT
142	12/2	仮面ライダー クライマックスヒーローズ オーズ	バンダイナムコゲームス	¥6090／ACT
143	12/2	太鼓の達人Wii　みんなでパーティ☆3代目! ソフト単品版	バンダイナムコゲームス	¥5040／ACT
144	12/2	太鼓の達人Wii　みんなでパーティ☆3代目! 専用太鼓コントローラ"太鼓とバチ"同梱版	バンダイナムコゲームス	¥7980／ACT
145	12/9	カラオケJOYSOUND Wii SUPER DX ひとりでみんなで歌い放題! ソフト単品	ハドソン	¥3990／ETC
146	12/9	カラオケJOYSOUND Wii SUPER DX ひとりでみんなで歌い放題! マイクDXセット	ハドソン	¥7140／ETC
147	12/9	ニード・フォー・スピード ホット・パースート	エレクトロニック・アーツ	¥6090／RCG
148	12/9	ドンキーコング リターンズ	任天堂	¥5800／ACT
149	12/9	Fitness Party(フィットネス パーティ)	バンダイナムコゲームス	¥5040／ETC
150	12/16	シェイプボクシング2 Wiiでエンジョイダイエット!	ロケットカンパニー	¥6090／ACT
151	12/16	パックマン パーティ	バンダイナムコゲームス	¥5040／ACT
152	12/16	ブーム ブロックス(EA BEST HITS)	エレクトロニック・アーツ	¥1980／PZG
153	12/16	MONOPOLY(EA BEST HITS)	エレクトロニック・アーツ	¥2980／TBL
154	12/22	タイガー・ウッズ PGA TOUR 09 ALL-PLAY(EA BEST HITS)	エレクトロニック・アーツ	¥2980／SPG
155	12/22	ニード・フォー・スピード ナイトロ(EA BEST HITS)	エレクトロニック・アーツ	¥2980／RCG
156	12/23	モムチャンダイエットWii フィギュアロビクス by チョン・ダヨン	IEインスティテュート	¥3990／ETC

2010年発売予定のソフト

157	2010年	ぶっ飛びヒーロー クラッシュマン	タカラトミー	¥5040／ACT
158	2010年	お笑いパーティーゲーム100 バクショー!!(仮)	ハドソン	価格未定／未定

2011年1月発売予定のソフト

159	1/20	みんなのおすすめセレクション 戦国無双3	コーエーテクモゲームス	¥2800／ACT
160	1/27	戦国無双3 猛将伝	コーエーテクモゲームス	¥3990／ACT
161	1/27	THE LAST STORY(ラストストーリー)	任天堂	¥6800／RPG
162	1/27	THE LAST STORY(ラストストーリー) スペシャルパック	任天堂	¥25800／RPG
163	1/27	ラビッツ・パーティー タイムトラベル	ユービーアイソフト	¥6090／ETC

2011年2月発売予定のソフト

164	2/24	ルーンファクトリー オーシャンズ	マーベラスエンターテイメント	¥7140／SLG

2011年3月発売予定のソフト

165	3月	ビリーズブートキャンプ Wiiでエンジョイダイエット!(仮)	ロケットカンパニー	価格未定／ACT

冬発売予定のソフト

166	冬	アースシーカー	角川ゲームス	¥7140／ACT

2011年春発売予定のソフト

167	春	イナズマイレブン ストライカーズ	レベルファイブ	価格未定／ACT

ジャンルの表記　ACT：アクション　FTG：対戦格闘　STG：シューティング　SLG：シミュレーション　RPG：ロールプレイング　A・RPG：アクション・ロールプレイング　S・RPG：シミュレーション・ロールプレイング
RCG：レース　PZG：パズル　SPG：スポーツ　AVG：アドベンチャー　A・AVG：アクション・アドベンチャー　TBL：テーブル　ETC：その他

注目タイトル PICK UP！

Wii / PS3 ルーンファクトリー オーシャンズ　2011年 2/24

●マーベラスエンターテイメント　●¥7,140（税込）　●SLG

大海原で出会う巨人との不思議な生活

フィーニス島で暮らす「アゼル」と「ソニア」が見つけた謎の種。その種を育てると、みるみるうちに島を見下ろすほどの巨人に成長した……。剣と魔法と精霊の世界で生活できる、人気ゲーム『ルーンファクトリー』。今作は、男性のアゼルの中に女性のソニアの意識が融合してしまうため、シリーズ初となる男女2人の主人公で物語が展開。男女両方の立場で恋愛や冒険などが楽しめる。バトルも簡単操作でド派手なアクションが楽しめるため、初心者にも安心だ。



◀冒険に生きるか、恋愛に生きるか。そのプレイスタイルは、すべてアナタしだい！

PSP るろうに剣心 ー明治剣客浪漫譚ー 再閃　2011年 春

●バンダイナムコゲームス　●価格未定　●FTG

『るろ剣』5年ぶりのゲーム化

幕末と明治時代を舞台にした物語で、マンガ、TVアニメ、映画などさまざまなメディアで展開し、国内外でいまだにファンの多い『るろうに剣心』がFTGとなって再始動！　使用キャラには相楽左之助や斎藤一、四乃森蒼紫といった人気のキャラが多数参戦。原作の魅力の1つであった「九頭龍閃」や「牙突零式」、「三重の極み」などの奥義の数々は、3Dムービーによるド迫力の演出で発動する。原作さながらの侍たちのアツイ闘いを手のひらで体験しよう！



◀コンボ中の剣閃は、墨のようなエフェクトで描かれる。

PSP / PS3 涼宮ハルヒの追想　2011年 3/24

●バンダイナムコゲームス　●AVG　※価格はスケジュール参照

「消失」のその後を追想しよう

本作は、人気アニメ「涼宮ハルヒの憂鬱」の劇場版「涼宮ハルヒの消失」の直後から始まるAVG。北高祭を中心に「消失」の世界を体験でき、アニメ製作委員会監修のオリジナルストーリーが楽しめる。

完全受注生産の初回限定版も！（※2）

▶「長門有希の落し物BOX」には、ほぼ等身大ポスター、収納バインダー、特製クリアポスター3種など、豪華特典が盛りだくさん！





◀「憂鬱」の世界と異なる、「消失」の世界を追体験しよう。

2011年1月発売予定のソフト

236	1/6	スロッターマニアP　マッハGoGoGoⅢ	ドラス	¥4725／SLG
237	1/13	剣闘士 グラディエーター ビギンズ(ACQUIRE the Best)	アクワイア	¥2940／ACT
238	1/13	ニコリの数独 +3 第二集 ～数独 カックロ 美術館 ひとりにしてくれ～	ハムスター	¥2940／PZG
239	1/13	ニコリの数独 +3 第二集 ～数独 カックロ 美術館 ひとりにしてくれ～(DL版)	ハムスター	¥2400／PZG(※1)
240	1/13	Another Century's Episode Portable	バンダイナムコゲームス	¥6279／ACT
241	1/13	梅沢由香里のやさしい囲碁(マイコミBEST)	毎日コミュニケーションズ	¥2940／TBL
242	1/13	将棋が強くなる 激指 定跡道場(マイコミBEST)	毎日コミュニケーションズ	¥2940／TBL
243	1/20	キングダム ハーツ バース バイ スリープ ファイナル ミックス	スクウェア・エニックス	¥6090／RPG
244	1/20	メモリーズオフ6 ～T-wave～(2800セレクション)	5pb.	¥2940／AVG
245	1/20	メモリーズオフ6 ～T-wave～(2800セレクション)(DL版)	5pb.	¥2100／AVG(※1)
246	1/20	ヴィーナス&ブレイブス ～魔女と女神と滅びの予言～	バンダイナムコゲームス	¥5229／S・RPG
247	1/20	家庭教師ヒットマンREBORN! 絆のタッグバトル(Best Collection)	マーベラスエンターテイメント	¥2940／ACT
248	1/20	家庭教師ヒットマンREBORN! 絆のタッグバトル(Best Collection)(DL版)	マーベラスエンターテイメント	¥2400／ACT(※1)
249	1/27	とある魔術の禁書目録	アスキー・メディアワークス	¥6279／ACT
250	1/27	とある魔術の禁書目録 初回限定版	アスキー・メディアワークス	¥9429／ACT
251	1/27	エビコレ+ アマガミ	角川ゲームス	¥5040／SLG
252	1/27	エビコレ+ アマガミ Limited Edition	角川ゲームス	¥8190／SLG
253	1/27	DEARDROPS DISTORTION	サイバーフロント	¥6090／AVG
254	1/27	DEARDROPS DISTORTION 限定版	サイバーフロント	¥8715／AVG
255	1/27	喧嘩番長5 ～漢の法則～	スパイク	¥5229／A・AVG
256	1/27	喧嘩番長5 ～漢の法則～(DL版)	スパイク	¥4200／A・AVG(※1)
257	1/27	戦場のヴァルキュリア3	セガ	¥6279／S・RPG
258	1/27	戦場のヴァルキュリア3(DL版)	セガ	¥5600／S・RPG(※1)
259	1/27	俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル	バンダイナムコゲームス	¥6804／AVG
260	1/27	俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル 限定版	バンダイナムコゲームス	¥11004／AVG
261	1/27	CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!	5pb.	¥5040／AVG
262	1/27	CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu! 初回限定版	5pb.	¥7140／AVG
263	1/27	つくものがたり	フリュー	¥6090／AVG

2011年2月発売予定のソフト

264	2/3	デス・コネクション ポータブル	アイディアファクトリー	¥5040／AVG
265	2/3	デス・コネクション ポータブル 限定版	アイディアファクトリー	¥7140／AVG
266	2/3	ヴィオラートのアトリエ～グラムナートの錬金術士2～ 群青の思い出	ガスト	¥5040／RPG
267	2/3	ヴィオラートのアトリエ～グラムナートの錬金術士2～ 群青の思い出 限定版	ガスト	¥7140／RPG
268	2/10	うたの☆プリンスさまっ♪ -Sweet Serenade-	ブロッコリー	¥3990／AVG
269	2/10	うたの☆プリンスさまっ♪ -Sweet Serenade- Welcomeセット	ブロッコリー	¥9030／AVG
270	2/10	うたの☆プリンスさまっ♪ -Sweet Serenade- 初回限定版	ブロッコリー	¥6090／AVG
271	2/10	麻雀覇王ポータブル 段級バトルSpecial	毎日コミュニケーションズ	¥3990／TBL
272	2/10	勇者30 SECOND	マーベラスエンターテイメント	¥4980／RPG
273	2/10	勇者30 SECOND(DL版)	マーベラスエンターテイメント	¥4200／RPG(※1)
274	2/17	DJ MAX PORTABLE 3	サイバーフロント	¥5040／SLG
275	2/17	DJ MAX PORTABLE 3 限定版	サイバーフロント	¥7140／SLG
276	2/24	遙かなる時空の中で5	コーエーテクモゲームス	¥6090／AVG
277	2/24	遙かなる時空の中で5 トレジャーBOX	コーエーテクモゲームス	¥13440／AVG
278	2/24	涼宮ハルヒちゃんの麻雀	角川書店	¥6279／TBL
279	2/24	涼宮ハルヒちゃんの麻雀 DXパック	角川書店	¥9429／TBL
280	2/24	ファンタシースターポータブル2 インフィニティ	セガ	¥5040／RPG
281	2/24	ファンタシースターポータブル2 インフィニティ(DL版)	セガ	¥4500／RPG(※1)
282	2/24	Black Robinia	ブロッコリー	¥6090／AVG
283	2/24	Black Robinia 初回限定版	ブロッコリー	¥8190／AVG
284	2月	ワンド オブ フォーチュン2 ～時空に沈む黙示録～	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
285	2月	ワンド オブ フォーチュン2 ～時空に沈む黙示録～ 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
286	2月	学園ヘヴン おかわりっ!	プロトタイプ	¥4830／AVG
287	2月	神曲奏界ポリフォニカ アフタースクール	プロトタイプ	¥2940／AVG

2011年3月発売予定のソフト

288	3/17	ダンボール戦機	レベルファイブ	¥5980／RPG
289	3/24	Starry☆Sky ～in Winter～ Portable	honeybee	¥3129／AVG
290	3/24	Starry☆Sky ～in Winter～ Portable 限定版	honeybee	¥5040／AVG
291	3/24	涼宮ハルヒの追想	バンダイナムコゲームス	¥6279／AVG
292	3/24	涼宮ハルヒの追想 初回受注限定生産版	バンダイナムコゲームス	¥10479／AVG
293	3月	Are you Alice?	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
294	3月	Are you Alice? 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
295	3月	華鬼 ～恋い初める刻 永久の印～	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
296	3月	華鬼 ～恋い初める刻 永久の印～ 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG

冬発売予定のソフト

297	冬	ペルソナ2 罪	アトラス	価格未定／RPG
298	冬	お姉チャンバラSPECIAL(仮)	ディースリー・パブリッシャー	価格未定／ACT

2011年4月発売予定のソフト

299	4/28	とある科学の超電磁砲	アスキー・メディアワークス	¥6279／AVG
300	4/28	とある科学の超電磁砲 初回限定版	アスキー・メディアワークス	¥9429／AVG

2011年春発売予定のソフト

301	春	プリンセスフロンティアポータブル	アルケミスト	価格未定／AVG
302	春	プリンセスフロンティアポータブル 限定版	アルケミスト	価格未定／AVG
303	春	ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー	スクウェア・エニックス	価格未定／A・RPG
304	春	VitaminXtoZ	ディースリー・パブリッシャー	価格未定／AVG
305	春	るろうに剣心ー明治剣客浪漫譚ー 再閃	バンダイナムコゲームス	価格未定／FTG

2011年発売予定のソフト

168	2011年	ゼルダの伝説 スカイウォードソード	任天堂	価格未定／A・AVG
169	2011年	零 新作(仮)	任天堂	価格未定／AVG
170	2011年	リズム天国(仮)	任天堂	価格未定／ETC
171	2011年	DECA SPORTA 4(デカスポルタ4)(仮)	ハドソン	価格未定／未定

発売日未定のソフト

172	発売日未定	アクションゲーム(仮)	エポック社	価格未定／ACT
173	発売日未定	癒し系キャラクターアクションゲーム(仮)	エム・ティー・オー	価格未定／ACT
174	発売日未定	サンエックスオールスター for Wii(仮)	エム・ティー・オー	価格未定／未定
175	発売日未定	プリンセスカンパニー(仮)	スターフィッシュ・エスディ	価格未定／未定
176	発売日未定	100語でスタート! 英会話(仮)	任天堂	価格未定／ETC
177	発売日未定	アクションゲーム(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT
178	発売日未定	マイケル・ジャクソン ザ・エクスペリエンス	ユービーアイソフト	価格未定／ACT

PlayStation Portable

12月発売予定のソフト

179	12/1	モンスターハンターポータブル 3rd	カプコン	¥5800／ACT
180	12/2	ワンド オブ フォーチュン ～未来へのプロローグ～ ポータブル	アイディアファクトリー	¥5040／AVG
181	12/2	ワンド オブ フォーチュン ～未来へのプロローグ～ ポータブル 限定版	アイディアファクトリー	¥7140／AVG
182	12/2	ダンテズ・インフェルノ ～神曲 地獄篇～(EA BEST HITS)	エレクトロニック・アーツ	¥2940／ACT
183	12/2	戦極姫2嵐～百華、戦乱辰風の如く～	システムソフト・アルファー	¥6090／SLG
184	12/2	戦極姫2嵐～百華、戦乱辰風の如く～ 限定版	システムソフト・アルファー	¥8190／SLG
185	12/2	喧嘩番長4 ～一年戦争～(PSP the Best)	スパイク	¥2940／A・AVG
186	12/2	428 ～封鎖された渋谷で～(Spike the Best)	スパイク	¥2940／AVG
187	12/2	LocoRoco 2(PSP the Best)	SCE	¥2800／ACT
188	12/2	仮面ライダー クライマックスヒーローズ オーズ	バンダイナムコゲームス	¥6090／ACT
189	12/2	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム(PSP the Best)	バンダイナムコゲームス	¥2800／ACT
190	12/2	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT PLUS(PSP the Best)	バンダイナムコゲームス	¥2800／ACT
191	12/9	戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校(SEGA THE BEST)	セガ	¥2940／S・RPG
192	12/9	戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校(SEGA THE BEST)(DL版)	セガ	¥2600／S・RPG(※1)
193	12/9	ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー 関空	ソニックパワード	¥5040／PZG
194	12/9	鉄のラインバレル(ハドソン・ザ・ベスト)	ハドソン	¥2940／S・RPG
195	12/9	PC Engine Collection 天外魔境コレクション(ハドソン・ザ・ベスト)	ハドソン	¥1980／ETC
196	12/9	ぱすてるチャイムContinue	5pb.	¥6090／RPG
197	12/9	ぱすてるチャイムContinue 初回限定版	5pb.	¥8190／RPG
198	12/16	カヌチ 二つの翼	アイディアファクトリー	¥7140／AVG
199	12/16	カヌチ 二つの翼 限定版	アイディアファクトリー	¥9240／AVG
200	12/16	ティアーズ・トゥ・ティアラ 外伝-アヴァロンの謎-PORTABLE	アクアプラス	¥3990／S・RPG
201	12/16	ティアーズ・トゥ・ティアラ 外伝-アヴァロンの謎-PORTABLE 初回限定版	アクアプラス	¥5775／S・RPG
202	12/16	シャイニング・ハーツ	セガ	¥6279／RPG
203	12/16	シャイニング・ハーツ(DL版)	セガ	¥5600／RPG(※1)
204	12/16	ヴァンテージマスターポータブル(スーパープライス)	日本ファルコム	¥2940／S・RPG
205	12/16	英雄伝説 空の軌跡 FC(PSP the Best)	日本ファルコム	¥3780／RPG
206	12/16	英雄伝説 空の軌跡 SC(PSP the Best)	日本ファルコム	¥2940／RPG
207	12/16	英雄伝説 空の軌跡 the 3rd(PSP the Best)	日本ファルコム	¥2940／RPG
208	12/16	Zwei!!(スーパープライス)	日本ファルコム	¥2940／A・RPG
209	12/16	ブランディッシュ ～ダークレヴナント～(スーパープライス)	日本ファルコム	¥2940／A・RPG
210	12/16	探偵オペラ ミルキィホームズ	ブシロード	¥5229／AVG
211	12/16	探偵オペラ ミルキィホームズ 限定版	ブシロード	¥10290／AVG
212	12/22	薔薇ノ木ニ薔薇ノ花咲ク	QuinRose	¥5985／AVG
213	12/22	薔薇ノ木ニ薔薇ノ花咲ク 豪華版	QuinRose	¥8925／AVG
214	12/22	77(セブンズ) ～beyond the Milky Way～	GNソフトウェア	¥6090／AVG
215	12/22	77(セブンズ) ～beyond the Milky Way～ 限定版	GNソフトウェア	¥8190／AVG
216	12/22	遙かなる時空の中で4 愛蔵版	コーエーテクモゲームス	¥5544／AVG
217	12/22	遙かなる時空の中で4 愛蔵版 トレジャーBOX	コーエーテクモゲームス	¥13440／AVG
218	12/22	The 3rd Birthday	スクウェア・エニックス	¥6090／A・RPG
219	12/22	The 3rd Birthday(DL版)	スクウェア・エニックス	¥4980／A・RPG(※1)
220	12/22	Starry☆Sky ～in Autumn～ Portable	honeybee	¥3129／AVG
221	12/22	Starry☆Sky ～in Autumn～ Portable 限定版	honeybee	¥5040／AVG
222	12/23	咎狗の血True Blood Portable	角川書店	¥6090／AVG
223	12/23	咎狗の血True Blood Portable DXパック	角川書店	¥7140／AVG
224	12/23	らき☆すた ～陵桜学園 桜藤祭～ Portable	角川書店	¥6090／AVG
225	12/23	らき☆すた ～陵桜学園 桜藤祭～ Portable DXパック	角川書店	¥9030／AVG
226	12/23	AKB1/48 アイドルと恋したら…	バンダイナムコゲームス	¥5229／ETC
227	12/23	AKB1/48 アイドルと恋したら… 期間限定生産版	バンダイナムコゲームス	¥7329／ETC
228	12/23	AKB1/48 アイドルと恋したら… 初回限定生産版	バンダイナムコゲームス	¥10479／ETC
229	12/23	AKB1/48 アイドルと恋したら… Premier Special Pack	バンダイナムコゲームス	¥36729／ETC
230	12/23	うたの☆プリンスさまっ♪ -Amazing Aria-	ブロッコリー	¥3990／AVG
231	12/23	うたの☆プリンスさまっ♪ -Amazing Aria- Welcomeセット	ブロッコリー	¥9030／AVG
232	12/23	うたの☆プリンスさまっ♪ -Amazing Aria- 初回限定版	ブロッコリー	¥6090／AVG

2010年発売予定のソフト

233	2010年	サムライスピリッツ 六番勝負	SNKプレイモア	価格未定／FTG
234	2010年	FORTUNE ARTERIAL 伊織の野望	角川書店	価格未定／未定
235	2010年	ぶっ飛びヒーロー クラッシュマン	タカラトミー	¥3990／ACT

※1："PlayStation Store"配信タイトルです。　※2：写真はイメージです。内容・仕様は予告なく一部変更になる場合があります。

440	発売日未定	新スポーツゲーム	バンダイナムコゲームス	価格未定／SPG
441	発売日未定	スーパーロボットシリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／未定
442	発売日未定	ダンシングアイ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／PZG
443	発売日未定	Next Tales of(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／RPG
444	発売日未定	CLANNAD -クラナド-	プロトタイプ	価格未定／AVG
445	発売日未定	プロジェクト ディー	マイケルソフト	価格未定／RPG
446	発売日未定	戦争SLG(仮)	マリオネット	価格未定／SLG
447	発売日未定	ゴーストリコン フューチャーソルジャー	ユービーアイソフト	価格未定／STG
448	発売日未定	マイケル・ジャクソン ザ・エクスペリエンス	ユービーアイソフト	価格未定／ACT
449	発売日未定	麻雀王	童	価格未定／TBL

PlayStation 2

12月発売予定のソフト

450	12/2	戦極姫2炎～百華、戦乱辰風の如く～	システムソフト・アルファー	¥7140／SLG
451	12/2	戦極姫2炎～百華、戦乱辰風の如く～ 限定版	システムソフト・アルファー	¥9240／SLG
452	12/2	スロッターUPコア12 ピンポン	ドラス	¥4725／SLG
453	12/9	アーメン・ノワール	アイディアファクトリー	¥7140／AVG
454	12/9	アーメン・ノワール 限定版	アイディアファクトリー	¥9240／AVG
455	12/16	クリムゾン・エンパイア	QuinRose	¥6825／AVG
456	12/16	クリムゾン・エンパイア 豪華版	QuinRose	¥9450／AVG
457	12/28	カエル畑DEつかまえて・夏 千木良参戦!	TAKUYO	¥6090／AVG

2010年発売予定のソフト

458	2010年	楽園男子 -ビーストハーレム-(仮)	TAKUYO	価格未定／AVG

2011年1月発売予定のソフト

459	1/27	エビコレ+ アマガミ	角川ゲームス	¥3990／SLG
460	1/27	エビコレ+ アマガミ Limited Edition	角川ゲームス	¥7140／SLG

2011年2月発売予定のソフト

461	2月	猛獣使いと王子様 ～Snow Bride～	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
462	2月	猛獣使いと王子様 ～Snow Bride～ 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
463	2月	猛獣使いと王子様 ～Snow Bride～ ツインパック	アイディアファクトリー	¥9240／AVG

Xbox 360

12月発売予定のソフト

464	12/2	バトルフィールド バッドカンパニー2 ULTIMATE EDITION (Xbox 360 プラチナコレクション)	エレクトロニック・アーツ	¥3980／STG
465	12/9	ニード・フォー・スピード ホット・パースート	エレクトロニック・アーツ	¥7665／RCG
466	12/9	エンド オブ エタニティ(Xbox 360 プラチナコレクション)	セガ	¥3980／RPG
467	12/9	Kinect アニマルズ	マイクロソフト	¥5880／ETC
468	12/9	アサシン クリード ブラザーフッド	ユービーアイソフト	¥7770／ACT
469	12/9	ユアシェイプ フィットネス・エボルブ	ユービーアイソフト	¥5880／ETC
470	12/16	スケート3	エレクトロニック・アーツ	¥5040／SPG
471	12/16	キャッスルヴァニア ロード オブ シャドウ	KONAMI	¥7980／A・AVG
472	12/16	キャッスルヴァニア ロード オブ シャドウ 初回限定版	KONAMI	¥9980／A・AVG
473	12/16	コール オブ デューティ ブラックオプス(吹き替え版)	スクウェア・エニックス	¥7980／STG
474	12/16	ファイナルファンタジーXIII アルティメット ヒッツ インターナショナル	スクウェア・エニックス	¥4980／RPG
475	12/16	DECA SPORTA FREEDOM(デカスポルタ フリーダム)	ハドソン	¥6090／SPG
476	12/16	ガンダム無双3	バンダイナムコゲームス	¥7800／ACT
477	12/22	電脳戦機バーチャロン フォース	セガ	¥6090／ACT
478	12/22	電脳戦機バーチャロン フォース メモリアルボックス 15	セガ	¥10290／ACT
479	12/22	Borderlands(ボーダーランズ) Game of The Year Edition	Take-Two Interactive Japan	¥6090／ACT
480	12/30	DREAM C CLUB ZERO(ドリームクラブ ゼロ)	ディースリー・パブリッシャー	¥7140／SLG

2011年初頭発売予定のソフト

481	初頭	Phantom PHANTOM OF INFERNO	ニトロプラス	¥7140／AVG
482	初頭	Phantom PHANTOM OF INFERNO 初回限定版	ニトロプラス	¥9240／AVG

2011年1月発売予定のソフト

483	1/13	ARCANA HEART3(アルカナハート3)	アークシステムワークス	¥7140／ACT
484	1/13	ARCANA HEART3(アルカナハート3) 限定版	アークシステムワークス	¥9660／ACT
485	1/13	007 ブラッドストーン	スクウェア・エニックス	¥7980／ACT
486	1/13	Mass Effect 2	マイクロソフト	¥7140／RPG
487	1/13	ストーク・ビッグエアー・エディション	ラッセル	¥6280／SPG
488	1/20	魔人と失われた王国	バンダイナムコゲームス	¥7329／ACT
489	1/20	Kinect ジョイライド	マイクロソフト	¥5880／RCG
490	1/27	ぎゃる☆がん	アルケミスト	価格未定／STG
491	1/27	マインドジャック	スクウェア・エニックス	¥8190／STG
492	1/27	Dragon Age: Origins	スパイク	¥8190／RPG

2011年2月発売予定のソフト

493	2/3	WWE SmackDown vs. Raw 2011	ユークス	¥7140／ACT
494	2/17	キャサリン	アトラス	¥7329／A・AVG
495	2/17	MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds	カプコン	¥6990／FTG
496	2/17	トゥーワールド2	ユービーアイソフト	¥7980／RPG
497	2/24	アイドルマスター2	バンダイナムコゲームス	¥8800／SLG
498	2月	円卓の生徒	エクスペリエンス	価格未定／RPG
499	2月	アルカニア ゴシック4	サイバーフロント	¥7140／A・RPG

2011年3月発売予定のソフト

370	上旬	ファイナルファンタジーXIV	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG
371	3/24	涼宮ハルヒの追想	バンダイナムコゲームス	¥7329／AVG
372	3/24	涼宮ハルヒの追想 初回受注限定生産版	バンダイナムコゲームス	¥11529／AVG
373	3月	真・三國無双6	コーエーテクモゲームス	¥7560／ACT
374	3月	まもるクンは呪われてしまった!～冥界活劇ワイド版～	サイバーフロント	¥6279／STG
375	3月	まもるクンは呪われてしまった!～冥界活劇ワイド版～ 限定版	サイバーフロント	¥8925／STG

冬発売予定のソフト

376	冬	侍道4	スパイク	価格未定／A・AVG

2011年春発売予定のソフト

377	春	エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	価格未定／ACT
378	春	Test Drive Unlimited 2	サイバーフロント	¥7140／RCG

2011年夏発売予定のソフト

379	夏	Shadows of the DAMNED(シャドウ オブ ザ ダムド)	エレクトロニック・アーツ	価格未定／ACT

2011年発売予定のソフト

380	2011年	フォーチュン アテリアル -赤い約束-	角川書店	価格未定／AVG
381	2011年	TROY無双	コーエーテクモゲームス	価格未定／ACT
382	2011年	Power Smash 4	セガ	価格未定／SPG
383	2011年	KILLZONE 3	SCE	価格未定／STG
384	2011年	SOCOM:U.S. Navy SEALs 4	SCE	価格未定／STG
385	2011年	TOKYO JUNGLE(仮)	SCE	価格未定／ACT
386	2011年	Sorcery(仮)	SCE	価格未定／A・RPG
387	2011年	人喰いの大鷲トリコ	SCE	価格未定／A・AVG
388	2011年	つみきBLOQ	SCE	¥2980／PZG
389	2011年	つみきBLOQ(DL版)	SCE	¥1900／PZG(※1)
390	2011年	Heroes on the Move(仮)	SCE	価格未定／ACT
391	2011年	モーターストーム3(仮)	SCE	価格未定／RCG
392	2011年	リトルビッグプラネット2	SCE	¥5980／ACT
393	2011年	Knights Contract(ナイツコントラクト)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT
394	2011年	アーマード・コア 5	フロム・ソフトウェア	価格未定／ACT
395	2011年	Project DARK(仮)	フロム・ソフトウェア	価格未定／A・RPG
396	2011年	Hunted: The Demon's Forge	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定／ACT
397	2011年	Brink	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定／STG
398	2011年	Child of Eden	ユービーアイソフト	価格未定／STG
399	2011年	二ノ国 白き聖灰の女王	レベルファイブ	価格未定／RPG

発売日未定のソフト

400	発売日未定	パチパラSLOT ～パチスロスーパー海物語～	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥6090／SLG
401	発売日未定	パチパラSLOT ～パチスロスーパー海物語～(DL版)	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥4800／SLG(※1)
402	発売日未定	Bipedal Movement Simulation	アートディンク	価格未定／SLG
403	発売日未定	ポンコツ浪漫大活劇バンピートロット2	アイレムソフトウェアエンジニアリング	価格未定／A・AVG
404	発売日未定	新時代劇アクション	アクワイア	価格未定／A・AVG
405	発売日未定	プロ麻雀極FINAL(仮)	アテナ	価格未定／TBL
406	発売日未定	真・女神転生シリーズ	アトラス	価格未定／未定
407	発売日未定	ActiveDogs(仮)	エム・ティー・オー	価格未定／SPG
408	発売日未定	NBA エリート 11	エレクトロニック・アーツ	¥6090／SPG
409	発売日未定	ダービースタリオン(仮)	エンターブレイン	価格未定／SLG
410	発売日未定	新規ロールプレイングゲーム	ガスト	価格未定／RPG
411	発売日未定	ASURA'S WRATH(アスラズラース)	カプコン	価格未定／ACT
412	発売日未定	ストリートファイター X 鉄拳	カプコン	価格未定／FTG
413	発売日未定	DmC Devil May Cry(ディーエムシー デビル メイ クライ)	カプコン	価格未定／ACT
414	発売日未定	メガマン ユニバース	カプコン	価格未定／ACT
415	発売日未定	和風剣術シリーズ	元気	価格未定／ACT
416	発売日未定	仁王	コーエーテクモゲームス	価格未定／ACT
417	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI	価格未定／ACT
418	発売日未定	シミュレーションゲームA	サイバーフロント	価格未定／SLG
419	発売日未定	シミュレーションゲームB	サイバーフロント	価格未定／SLG
420	発売日未定	パズル・ゲーム	サイバーフロント	価格未定／PZG
421	発売日未定	コミカル時代劇アクション	GAE	価格未定／ACT
422	発売日未定	コミカル時代劇シミュレーション	GAE	価格未定／SLG
423	発売日未定	デウスエクス	スクウェア・エニックス	価格未定／A・RPG
424	発売日未定	ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG
425	発売日未定	龍が如く OF THE END	セガ	価格未定／A・AVG
426	発売日未定	ICO	SCE	価格未定／A・AVG
427	発売日未定	ワンダと巨像	SCE	価格未定／A・AVG
428	発売日未定	AKARI プロジェクト(仮)	TAKUYO	価格未定／SLG
429	発売日未定	MASTER プロジェクト(仮)	TAKUYO	価格未定／A・RPG
430	発売日未定	ナグザットプラン(仮)	デジタル・ゲイン	価格未定／AVG
431	発売日未定	スロッターマニアシリーズ(仮)	ドラス	価格未定／SLG
432	発売日未定	新機軸アクションゲーム	ナウプロダクション	価格未定／ACT
433	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定／RPG
434	発売日未定	パチンコ実機シミュレーションシリーズ(仮)	ハックベリー	価格未定／SLG
435	発売日未定	アクションRPG	ハドソン	価格未定／A・RPG
436	発売日未定	煉獄 The end of the CENTURY	ハドソン	価格未定／A・RPG
437	発売日未定	経営シミュレーション(仮)	ハムスター	価格未定／SLG
438	発売日未定	新RPG	バンダイナムコゲームス	価格未定／RPG
439	発売日未定	エースコンバット アサルト・ホライゾン	バンダイナムコゲームス	価格未定／STG

2011年夏発売予定のソフト

306	夏	死神と少女	TAKUYO	価格未定／AVG
307	夏	文明開華 葵座異聞録	フリュー	価格未定／AVG

2011年発売予定のソフト

308	2011年	学園ヘタリア Portable	アイディアファクトリー	価格未定／AVG
309	2011年	マスケティア	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
310	2011年	マスケティア 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
311	2011年	オレは少女漫画家	Giza10	価格未定／AVG
312	2011年	いざ出陣! 恋戦	QuinRose	価格未定／AVG
313	2011年	白騎士物語 -episode.portable- ドグマ・ウォーズ	SCE	価格未定／RPG
314	2011年	白騎士物語 -episode.portable- ドグマ・ウォーズ(DL版)	SCE	価格未定／RPG(※1)
315	2011年	テイルズ オブ ザ ワールド レディアントマイソロジー3	バンダイナムコゲームス	価格未定／RPG

発売日未定のソフト

316	発売日未定	日常(仮)	角川書店	価格未定／AVG
317	発売日未定	ランドストーカー(仮)	クライマックス	価格未定／RPG
318	発売日未定	ファイナルファンタジー アギトXIII	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG
319	発売日未定	パタポン3(仮)	SCE	価格未定／ACT
320	発売日未定	パタポン3(仮)(DL版)	SCE	価格未定／ACT(※1)
321	発売日未定	アクションゲーム	タカラトミー	価格未定／ACT
322	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定／S・RPG

PlayStation 3

12月発売予定のソフト

323	12/2	ダンテズ・インフェルノ ～神曲 地獄篇～(EA BEST HITS)	エレクトロニック・アーツ	¥3129／ACT
324	12/2	バトルフィールド:バッドカンパニー2 ULTIMATE EDITION(EA BEST HITS)	エレクトロニック・アーツ	¥3980／STG
325	12/2	北斗無双 International	コーエーテクモゲームス	¥3990／ACT
326	12/2	428 ～封鎖された渋谷で～(Spike the Best)	スパイク	¥3444／AVG
327	12/2	KILLZONE 2(PlayStation3 the Best)	SCE	¥2980／STG
328	12/2	テイルズ オブ グレイセス エフ	バンダイナムコゲームス	¥8379／RPG
329	12/7	剣と魔法と学園モノ。3(DL版)	アクワイア	¥4000／RPG(※1)
330	12/9	ニード・フォー・スピード ホット・パースート	エレクトロニック・アーツ	¥7665／RCG
331	12/9	TVスーパースター	SCE	¥3980／ETC
332	12/9	フリフリ! サルゲッチュ	SCE	¥3980／ACT
333	12/9	フレ!フレ!ボウリング	SCE	¥2980／SPG
334	12/9	フレ!フレ!ボウリング(DL版)	SCE	¥1900／SPG(※1)
335	12/9	エンド オブ エタニティ(SEGA THE BEST)	セガ	¥3980／RPG
336	12/9	アサシン クリード ブラザーフッド	ユービーアイソフト	¥7770／ACT
337	12/16	うみねこのなく頃に ～魔女と推理の輪舞曲～	アルケミスト	¥8379／AVG
338	12/16	スケート3	エレクトロニック・アーツ	¥5040／SPG
339	12/16	コリン・マクレー:ダート2(Codemasters the Best)	コードマスターズ	¥3990／RCG
340	12/16	キャッスルヴァニア ロード オブ シャドウ	KONAMI	¥7980／A・AVG
341	12/16	キャッスルヴァニア ロード オブ シャドウ 初回限定版	KONAMI	¥9980／A・AVG
342	12/16	コール オブ デューティ ブラックオプス(吹き替え版)	スクウェア・エニックス	¥7980／STG
343	12/16	ガンダム無双3	バンダイナムコゲームス	¥7800／ACT
344	12/22	信長の野望Online ～新星の章～	コーエーテクモゲームス	¥8190／RPG
345	12/22	信長の野望Online ～新星の章～ プレミアムBOX	コーエーテクモゲームス	¥13440／RPG
346	12/22	Borderlands(ボーダーランズ) Game of The Year Edition	Take-Two Interactive Japan	¥6090／ACT
347	12/23	無限回廊 光と影の箱	SCE	¥3980／PZG

2011年1月発売予定のソフト

348	1/13	ARCANA HEART 3(アルカナハート3)	アークシステムワークス	¥7140／FTG
349	1/13	ARCANA HEART 3(アルカナハート3) すっごい!限定版	アークシステムワークス	¥9660／FTG
350	1/13	007 ブラッドストーン	スクウェア・エニックス	¥7980／A・AVG
351	1/20	魔人と失われた王国	バンダイナムコゲームス	¥7329／ACT
352	1/27	ウィザードリィ ツインパック	アクワイア	¥6090／RPG
353	1/27	戦国無双3 Z	コーエーテクモゲームス	¥7140／ACT
354	1/27	戦国無双3 Z プレミアムBOX	コーエーテクモゲームス	¥10290／ACT
355	1/27	マインドジャック	スクウェア・エニックス	¥8190／STG
356	1/27	Dragon Age: Origins	スパイク	¥8190／RPG
357	1/27	シューティングスタジオ	SCE	¥3980／STG
358	1/27	Sly Cooper Collection(スライ・クーパー コレクション)	SCE	¥5980／ACT

2011年2月発売予定のソフト

359	2/3	WWE SmackDown vs. Raw 2011	ユークス	¥7140／ACT
360	2/17	キャサリン	アトラス	¥7329／A・AVG
361	2/17	MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds	カプコン	¥6990／FTG
362	2/17	トゥーワールド2	ユービーアイソフト	¥7980／RPG
363	2/24	魔界戦記ディスガイア4	日本一ソフトウェア	¥7140／S・RPG
364	2/24	魔界戦記ディスガイア4 初回限定版	日本一ソフトウェア	¥9975／S・RPG
365	2/24	ルーンファクトリー オーシャンズ	マーベラスエンターテイメント	¥7140／SLG
366	2/24	L@ve once(ラブ・アット・ワンス) -mermaid's tears-	Maid meets Cat	¥8190／AVG
367	2/24	L@ve once(ラブ・アット・ワンス) -mermaid's tears- 初回限定版	Maid meets Cat	¥10290／AVG
368	2/24	ラケットスポーツ	ユービーアイソフト	¥3990／SPG
369	2月	絶体絶命都市4 -Summer Memories-	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥7140／A・AVG

注目タイトル PICK UP！

PS3 ウィザードリィ ツインパック　2011年 1/27

●アクワイア　●価格未定　●RPG

名作RPGが2本のお得なセット

「大魔術師チュ・ル・ガー」の手により、迷宮と化した街。立ち入ったものを迷わせるその場所には、「大いなる財宝」が眠っているとの言い伝えがあった。3DダンジョンRPGの代名詞とも呼べる『ウィザードリィ』シリーズの最新作『囚われし亡霊の街』が、2009年に発売された『囚われし魂の迷宮』とセットになって登場。どちらもPlayStation®Storeの配信タイトルで、新作の『囚われし亡霊の街』は"街からの脱出"と"財宝探し"の2種類の冒険が楽しめる。



◀自由なキャラメイクとパーティ編成がシリーズの醍醐味。仲間とともに、いざ冒険へ！

PS3 真・三國無双6　2011年 3月

●コーエーテクモゲームス　●¥7,560（税込）　●ACT

三国時代に新勢力「晋」が登場！

中国の三国時代を舞台にしたタクティカルACTの決定版、『真・三國無双』シリーズの最新作がPS3に登場。今作では、魏、呉、蜀の3勢力のほかに、三国時代後期に登場し、大陸の覇権を争った「晋」の勢力を追加。それに伴い、使用キャラもシリーズ最多の超ボリュームとなっている。また、槍や刀、鎖分銅など、同時に2つの武器を装備でき、それぞれを切り替えて扱う"ヴァリアブル攻撃"を導入。今まで以上に自在なアクションカスタマイズが可能になっている。



◀一騎当千の爽快感が、本作でさらなる進化を遂げる！

Xbox 360 ファントムブレイカー　2011年 春

●5pb.　●価格未定　●FTG

本格美少女格闘ゲーム、Xbox 360で発売決定！

キャラクターデザインに鈴平ひろ氏を起用し、水樹奈々さん、田村ゆかりさんといった豪華声優陣でも話題を呼んでいる美少女FTG『ファントムブレイカー』がXbox 360で登場！　ボタン連打で各種コンボを出せるほか、方向キーとボタン1つで必殺技を使い分けられるため、FTG初心者でも手軽に遊ぶことができる。



▲ダッシュやバックステップ、投げ抜けといった既存のFTGのシステムを踏襲しており、格ゲーファンにも安心の1本だ。

PlayStation Network（PS3）

11月配信予定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
545	11月	レッド アンド ゴールド ギャング オブ ザ ワイルドウェスト	サイバーフロント	¥1545／ACT

2010年配信予定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
546	2010年	BLACKLIGHT:TANGO DOWN	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	価格未定／STG
547	2010年	ダーククエスト ～Alliance～	ゲームロフト	価格未定／RPG
548	2010年	ムーンダイバー	スクウェア・エニックス	価格未定／ACT

2011年1月配信予定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
549	1/27	ウィザードリィ 囚われし亡霊の街	アクワイア	¥2000／RPG

冬配信予定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
550	冬	PixelJunk lifelike	キュー・ゲームス	¥500／ETC
551	冬	ブロックス（仮）	ゲームロフト	価格未定／PZG
552	冬	ツリトレ	レコム	価格未定／SPG

2011年春配信予定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
553	春	Swarm（スウォーム）	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	価格未定／ACT
554	春	ゲットバス	セガ	¥1000／SLG
555	春	スペースチャンネル5 パート2	セガ	¥1000／ETC

配信日未定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
556	配信日未定	オーナーズチョイス	ゲームリパブリック	価格未定／TBL
557	配信日未定	シャドウハンターズ	ゲームリパブリック	価格未定／TBL
558	配信日未定	トリックorトリート	ゲームリパブリック	価格未定／TBL
559	配信日未定	アースワームジムHD	ゲームロフト	価格未定／ACT
560	配信日未定	モダンコンバット:ドミネーション	ゲームロフト	価格未定／ACT
561	配信日未定	Dream Chronicles（ドリームクロニクル）	ハドソン	価格未定／AVG
562	配信日未定	Bass Fishing Life（バスフィッシングライフ）（仮）	ハドソン	価格未定／SPG
563	配信日未定	PC原人 ～巨大彗星だい接近!～	ハドソン	価格未定／ACT
564	配信日未定	Bomberman Live: Battlefest	ハドソン	¥1000／ACT
565	配信日未定	Real Boxing（リアルボクシング）（仮）	ハドソン	価格未定／SPG

Xbox LIVE アーケード

秋配信予定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
566	秋	バンガイオーHD ミサイルフューリー	ディースリー・パブリッシャー	800マイクロソフトポイント／STG

2010年配信予定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
567	2010年	ムーンダイバー	スクウェア・エニックス	価格未定／ACT

冬配信予定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
568	冬	トラブル☆ウィッチーズ ねお!	SNKプレイモア	800マイクロソフトポイント／STG

2011年春配信予定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
569	春	ゲットバス	セガ	800マイクロソフトポイント／SLG
570	春	スペースチャンネル5 パート2	セガ	800マイクロソフトポイント／ETC

2011年配信予定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
571	2011年	星霜鋼機ストラニア	グレフ	価格未定／SLG

配信日未定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
572	配信日未定	デッドライジング2:CASE WEST	カプコン	価格未定／ACT
573	配信日未定	PC原人 ～巨大彗星だい接近!～	ハドソン	価格未定／ACT
574	配信日未定	Bomberman Live: Battlefest	ハドソン	800マイクロソフトポイント／ACT
575	配信日未定	Fire Pro Wrestling（仮）	マイクロソフト	価格未定／ACT
576	配信日未定	レイディアントシルバーガン	マイクロソフト	価格未定／STG

冬発売予定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
500	冬	ESCHATOS（エスカトス）	キュート	価格未定／STG
501	冬	Pia♥キャロットへようこそ!!4 夏の恋活	GNソフトウェア	¥7329／ADV

2011年4月発売予定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
502	4/7	バレットソウル -弾魂-	5pb.	¥7350／STG

2011年春発売予定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
503	春	エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	価格未定／ACT
504	春	ピンクスゥイーツ&むちむちポーク!	ケイブ	価格未定／STG
505	春	Test Drive Unlimited 2	サイバーフロント	¥7140／RCG
506	春	ファントムブレイカー	5pb.	価格未定／FTG
507	春	ファントムブレイカー 初回限定版	5pb.	価格未定／FTG

2011年夏発売予定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
508	夏	Shadow of the DAMNED（シャドウ オブ ザ ダムド）	エレクトロニック・アーツ	価格未定／ACT

2011年秋発売予定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
509	秋	Gears of War 3	マイクロソフト	価格未定／A・AVG

2011年発売予定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
510	2011年	TROY無双	コーエーテクモゲームス	価格未定／ACT
511	2011年	ガン★ロコ	スクウェア・エニックス	価格未定／ACT
512	2011年	Rise of Nightmares（ライズ オブ ナイトメア）	セガ	価格未定／AVG
513	2011年	Knights Contract（ナイツコントラクト）	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT
514	2011年	アーマード・コア 5	フロム・ソフトウェア	価格未定／ACT
515	2011年	Hunted: The Demon's Forge	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定／ACT
516	2011年	Brink	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定／STG
517	2011年	codename D（仮）	マイクロソフト	価格未定／ACT
518	2011年	Haunt（仮）	マイクロソフト	価格未定／未定
519	2011年	Project Draco（仮）	マイクロソフト	価格未定／STG
520	2011年	Child of Eden	ユービーアイソフト	価格未定／STG

発売日未定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
521	発売日未定	NBA エリート 11	エレクトロニック・アーツ	¥6090／SPG
522	発売日未定	ASURA'S WRATH（アスラズラース）	カプコン	価格未定／ACT
523	発売日未定	重鉄騎	カプコン	価格未定／未定
524	発売日未定	ストリートファイター X 鉄拳	カプコン	価格未定／FTG
525	発売日未定	DmC Devil May Cry（ディーエムシー デビル メイ クライ）	カプコン	価格未定／ACT
526	発売日未定	メガマン ユニバース	カプコン	価格未定／ACT
527	発売日未定	オトメディウスX（エクセレント!）	KONAMI	¥7140／STG
528	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI	価格未定／ACT
529	発売日未定	デウスエクス	スクウェア・エニックス	価格未定／A・RPG
530	発売日未定	侍道オンライン（仮）	スパイク	価格未定／未定
531	発売日未定	エースコンバット アサルト・ホライゾン	バンダイナムコゲームス	価格未定／STG
532	発売日未定	ゴーストリコン フューチャーソルジャー	ユービーアイソフト	価格未定／STG
533	発売日未定	マイケル・ジャクソン ザ・エクスペリエンス	ユービーアイソフト	価格未定／ACT

DSiウェア

12月配信予定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
534	12/8	クイズ音楽の時間～JOYSOUND Wii SUPER DX専用キョクNAVI付～	ハドソン	200DSiポイント／ETC
535	12/15	ローラーエンジェルス ～パシャッと大作戦～	スターフィッシュ・エスディ	800DSiポイント／ACT
536	12/22	アトリエ デコ ラ ドール ロリータ	スターフィッシュ・エスディ	500DSiポイント／ETC

冬配信未定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
537	冬	ギャングスター2:kings of L.A.	ゲームロフト	価格未定／ACT

Wiiウェア

2010年配信予定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
538	2010年	殉職刑事!（仮）	ラックプラス	価格未定／A・AVG

配信日未定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
539	配信日未定	アイアムボクサー（仮）	グランプリ	価格未定／FTG
540	配信日未定	アステロイドベルト（仮）	グランプリ	価格未定／未定
541	配信日未定	スペースバブー（仮）	グランプリ	価格未定／未定
542	配信日未定	エアロドラム	ユードー	価格未定／ACT
543	配信日未定	白北高校 最速部!	ラックプラス	価格未定／SLG

PlayStation Network（PSP）

配信日未定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
544	配信日未定	藤堂龍之介探偵日記シリーズ（仮）	アルティ	価格未定／未定

なつかしのレトロゲームを
骨の髄までしゃぶり尽くす!!

レゲーの花道

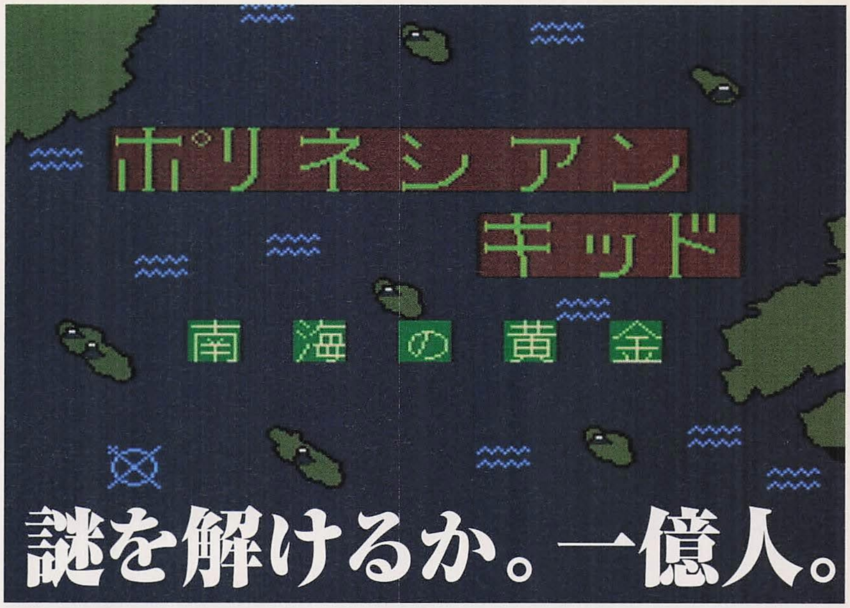
第1回

子供の頃に遊んだTVゲームを振り返りながら、攻略していくこのコーナー。記念すべき第1回目は、1986年にタイトーから発売された『たけしの挑戦状』です。

今号のレゲー

『たけしの挑戦状』

・ファミコン　・1986年発売
・タイトー　・ACT　・1人用



あまりにも理不尽な謎の連続でプレイヤーたちを絶望のずんどこに叩き落とした作品。しがないサラリーマンが、ふとしたきっかけから財宝を探しにいくというストーリーだが、その「ふとしたきっかけ」すらゲーム中のどこに存在するのかわからないという、恐ろしいゲーム。それがこの『たけしの挑戦状』である。今回はこの〝伝説のクソゲー〟を真っ向から攻略していく。



◀南海の孤島にある財宝を目指すわけだが、孤島どころか日本すら脱出できず、この洞くつの画面を見る前に諦めるプレイヤーが続出。



▶ファンタジー世界を描いたゲームが多かった当時、現実世界をリアルに描写しようとしたこの作品は、かなりの異彩を放っていた。

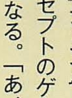


俺と『たけし』

記事担当：まっつ

伝説の〝クソゲー〟を発売日に買った小学生

『たけしの挑戦状』は、当時人気絶頂だったタレントのビートたけし（北野武）が監修した、ファミコンのゲームソフトである。勧善懲悪のファンタジーが主流だった当時のゲームのなかにあって、『たけしの挑戦状』の作風は、完全に逆のベクトル。生々しい人間の日常にスポットを当て、そのリアリティが醸し出す雰囲気が作品のベースとなっていた。少なくとも、当時の子供たちが喜んでプレイできるような要素は、たぶん少なかったように思う。この作品を購入した当時の子供たちは「ビートたけしのゲーム」ということだけに目を奪われてしまったのだろう。期待の大きさがそのまま反動となり、最後には〝クソゲー〟呼ばわりされてしまった。もちろん、当時小学校6年生だった俺も、同じ動機で購入した子供の1人だが、個人的にはそれほどヒドいゲームだとは思っていなかった。というか、ヒドいゲームだなぁと思いつつも何か光るものを感じていたように思う。自由度の高さであったり、生々しい世界観であったり、セリフの言い回しであったり……。惹きつけられる何かがあった。それは、のちの世に出てくる『GTA』『シェンムー』『龍が如く』など、似たコンセプトのゲームを見たときに気づくことになる。「あ、たけし



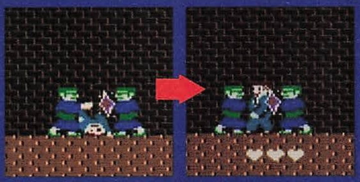
『たけしの挑戦状』にはサブタイトルが存在①

実は本作には「ポリネシアンキッド　南海の黄金」というサブタイトルがついていて、ゲーム中で確認できる（上の大きな写真）。その条件は…？（左ページへ）

これだけは覚えておけ！ クリアに欠かせない裏技2本

●体力が0になってダウンしたら A+Bボタン同時押し×3

敵に攻撃されると、画面下部に表示されたハートマークが減っていき、体力が0になると主人公はその場にダウンしてしまい、自分の葬式の画面に切り替わりゲームオーバーとなる。だが、主人公がダウンしてから葬式に切り替わる間にA+Bボタン同時押しを3回入力すると、その場で復活ができる。4回以上押すと無効なので要注意。



▶ヤクザにフルボッコ。主人公がダウンしたら、すかさずA+B同時押しを3回行おう。

◀成功するとその場で起き上がり、ハート4つぶん体力が回復する。覚えておくと心強い。

●セレクトボタンで 敵の配置をリセットする

セレクトボタンでステータス画面を呼び出すと、直前に表示されていた敵キャラの配置がリセットされる。これを利用すれば、敵に囲まれた状態を簡単に脱出することができる。上記の復活技とあわせて使えば、街中でゲームオーバーになることはなくなるはずだ。



▲ヤクザに囲まれて大ピンチ！　こういうときは、セレクトボタンでステータス画面に切り替えてからプレイ画面に戻れば、目の前のヤクザは消える。

操作説明

本作は基本的に横スクロール型のACT。画面下のハートマークが体力で、これがゼロになるとゲームオーバーとなる。

移動



十字ボタンの左右で任意の方向に移動する。移動中の表情がおもしろい。

しゃがみ



十字ボタンの下を入力。この状態からジャンプすれば通常より高く飛ぶ。

マイク



キャラに密着して使えば話しかけられる。コマンドはP140の欄外参照。

ジャンプ



Bボタンでジャンプ。任意の方向に移動しながらのジャンプも可能。

攻撃



Aボタンで殴る。リーチが短いので密着して使おう。銃なども使用可能。

奥に向く



十字ボタンの上で奥に向く。入口の前で押し続ければ、その中に入れる。

ステータス画面

セレクトボタンでステータス画面に切り替わる。主人公の体力、所持金、所持品などが確認できるほか、話し方や攻撃方法なども設定できる。

●もどる
ステータスの確認や設定などが終わったら、このコマンドでプレイ画面に戻ろう。

●やめる
このコマンドを選ぶと"こんてぃにゅーや"に移動し、パスワードを確認できる。

●はなす
会話の態度を"通常"と"威圧的"の2種から選べるが、効果の違いがよくわからない。

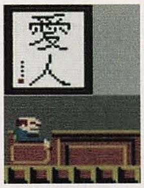
●こうげき
殴る、銃、石の3つの攻撃方法が選べる。銃と石は条件を満たしていないと使えない。

主要キャラクター



主人公

冴えないサラリーマン。趣味はパチンコと酒で妻と子の3人暮らし。ヤクザと殴り合って倒したりするなど、腕っぷしは強いようだ。



社長

主人公が勤めるローン会社、極東興行の社長。ハゲ頭と壁に飾られた「愛人」が眩しい。辞表を出すと退職金をくれる。意外と太っ腹。



主人公の妻

自宅で主人公を待ち構えている（？）妻。主人公が自宅に帰ると子供と一緒にすごい勢いで殴りかかってくる。一刻も早く別れよう。



謎の老人

よいよい横丁のカラオケスナック「あぜ道」で隠居していると思われる謎の老人。ふとしたきっかけで、主人公に宝の地図を託す。

がやりたかったことって、こういうことだったのかも！」と。さすが、世界の北野武。時代が早すぎたんだな！

……と、つらつら書いてきたものの、結局のところ『たけしの挑戦状』が理不尽なゲームなのは間違いない（笑）。当時を振り返れば、やっぱり自分も買って後悔した1人なわけで。しかしなぜ俺は貴重なクリスマスプレゼント枠を消費してまで、親にねだって、ダダをこねて見せてまで買ってしまったのかと……。もう20年以上も前のことだが、ここで俺のなかにあるかすかな記憶を辿ってみよう。まず、最初に思い浮かぶのはCM。ビートたけしが、コントローラⅡ（以下、Ⅱコン）のマイクに向かって、ゲーム中に登場する曲「雨の新開地」を歌っているバージョン。もう1つ覚えているのは、宝の地図を見ながらマイクに向かって「出ろ！」と叫んでいるバージョンだ。思い出してみれば、空気のような存在だったⅡコンのマイクを、あそこまで前面に押し出して活用するゲームは初めてだったのだ。「マイクで歌が歌えるなんて！」。俺はそれにダマされてしまったのだ。しかも、あのいつもTVで僕らを笑わせてくれるビートたけしが、楽しそうに歌っているのである。俺はそれにもダマされてしまっていたのに違いないのだ。……たけし、このやろう！　おかげで、発売日の前に部屋に篭り、Ⅱコンのマイクでこっそり予行練習していた、恥ずかしい過去までも思い出してしまったじゃないか。この辱めをどうしてくれる！

……さて、この原稿を書いていて、どうも気になってしまったので、インターネットでそのCMを検索してみたら、やはりあった。それは動画サイト、ユーチューブにアップされていた。記憶とは違い、とてもつまらなそうに歌っているたけしに笑ったが、それよりも気になった点が1つ。そのCMには、肝心のゲーム画面がほとんど映っていないのである。そういうことか!!　これは「マイクをフル活用」という煙幕を隠れ蓑にして、肝心のゲーム内容は教えないという、製作者側の戦術だったのだ！　ダンカン、このやろう！　まんまと罠にはまった小学校6年生の俺は、待ちに待った発売日に、親の車に乗せられて、埼玉の浦和のロヂャース（ディスカウントストア）にて、『たけしの挑戦状』を購入したのである。そういえば、アニキもこの日はたいそうお喜びだったのを思い出した。バカ兄弟である。不思議なことに、買った帰りの車の後部座席で説明書を嬉々として読んだのは覚えているのに、肝心のプレイの記憶があまりない。たぶん、難しすぎてすぐに飽きてしまったのだろう。だからこそ、本当の攻略法が知りたいと思い、20年後になってこうやって記事を書くことになったのかも知れない。

しかし人間の脳とは不思議で、思い起こしていくと次々と記憶がよみがえる。例えば「慰謝料」という単語はこのゲームで学んだ。当時、母親に「いしゃりょうってなに？」と無邪気に聞いたことがあるが、さぞかしビックリしたことだろう。それ以外でも「パチンコ屋にとってパチプロは困る」ということも学んだし、「テロは爆発だ」ということも学んだ。父親に「飛行機が爆発するのはテロなの？」と、謎の質問をしたこともある。すみません。これは嘘です。

とにもかくにも、〝伝説のクソゲー〟とまで称されるこのゲームをリアルタイムで体験できたことは、非常に幸運だったと思う（ことにしている）。みなさんもこの記事を読んで興味が湧いたなら、ぜひ一度プレイしてみてほしい。自己責任で。

あなたのためならどこまでもついていけるわたし





『たけしの挑戦状』にはサブタイトルが存在②

本作のサブタイトルが表示される条件とは「南太平洋の島からハンググライダーで4つ目の島に降りる」。これを実践すれば、島に降りた直後にこの画面が見られる。まるでここからが本番だといわんばかりの演出だが、実際にこの画面を自力で見れた人は、ほとんどいないのではないだろうか……。



エンディングへ一直線！最速（？）攻略チャート

ここからはいよいよゲーム本編を攻略していく。まずは中央に立っている主人公を動かして、左（ニューゲーム）か右（コンティニュー）に移動しよう。この奇抜な始まり方といい、無音のタイトル画面といい、大抵のプレイヤーは、この時点である種のヤバイ空気を感じとるわけである。まずは左に移動し、社長室へ向かおう。



1 会社を辞める

偉そうに座っている社長に話しかけると給料がもらえる。ここでもう一度話しかけ、"辞表を出す"を選び、退職金ももらおう。

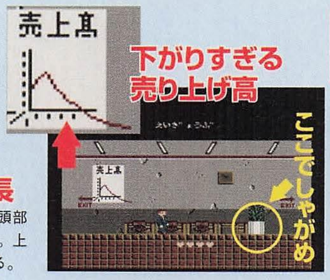
やることリスト
- 話しかけてボーナスをもらう
- 辞表を出して会社を辞める
- 同僚のへそくりを盗む



▲会話の選択肢で"殴る"を選ぶと、ガードマンを呼ばれる。殴りたい場合は無言で殴ろう。



▲拳が社長の後頭部クリーンヒット。上半身だけがずれる。





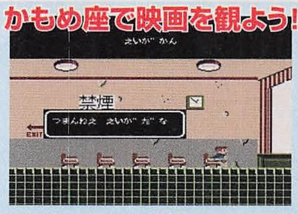
▲同僚のへそくり発見！ 犯罪の予感がするがもらっておこう。



2 カルチャークラブで特殊技能を習得

懐が暖まったところで、隣にあるカルチャークラブで、特殊技能を習得する。ちなみに"ひんたぼ語"は、宝の島の言語。

やることリスト
- ひんたぼ語をおぼえる
- ハンググライダーをおぼえる
- 三味線をおぼえる



▲映画館かもめ座では、「やくざ対やくざ」を上映中。つまんない映画とのこと。



▲前から2列目のイスに座ると所持金を落とす。無一文で座るとイスがまわる。



▲貯金が5万円だけあるので、母ちゃんに内緒でおろしておこう。内緒だぞ。





3 パチンコ玉玉デルで三味線をGET

三味線は玉4000発と引き換えだが、まとも打ってても3000発を超えた時点で店員に止められる。下記の手順で入手しよう。

やることリスト
- 玉がなくなった状態のときにマイクでさけぶ
- ヤクザに殴り勝ってパチンコ玉5000発GET
- 玉4000発で三味線をGET





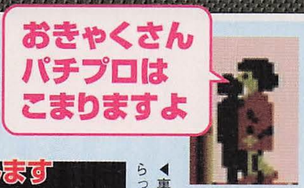


▲もはや今の若い人には通じないギャグか。小森のおばちゃまなんて俺も忘れてたよ。

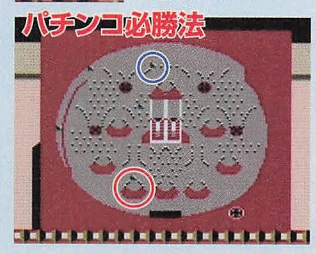




◀裏口から進入。パチンコに負けたからって腹いせに子供を殴らないように。



▼このパチンコ台は、写真の青い○の位置に玉を当てていれば、左下のチューリップに玉が入る。それ以外は飾りで、絶対に玉が入らない!!

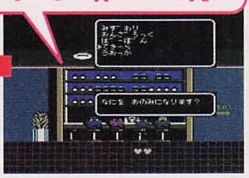


4 トラ（ブ）ベル玉川で南太平洋行きのチケットを買う



マイクのコマンドはいろいろある

旧ファミコンを持っているひとは、コントローラーⅡのマイク機能を使えばOK。ニューファミコンの場合はコントローラーⅡのAボタンと十字ボタンの下を押すと、マイクと同等の効果が得られる。バーチャルコンソールの場合は、WiiリモコンのBボタンがマイク機能の代わりとなる。

▲テキーラを頼むと、体力がハート1個ぶん回復。1杯8000円というキャッチバー並の価格だが……。



カラオケマスターになろう

25種類の曲のリストがあるが、実際に歌えるのは、右に挙げている4種類のみとなっている。これらをうまく歌うには、マイクの場合は息を吹きかけていればOK。それ以外の場合はマイクのコマンドを歌詞の文字の数だけ入力すればいい。例えば「はとぽっぽ」なら、曲中に32回コマンドを入れれば成功となる。

カラオケで歌える歌
- 演歌:あめのしんかいち
- ポップス:ねこにゃんたいけん
- 民謡:おきなわゆんた
- 童謡:はとぽっぽ



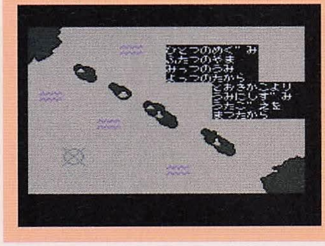
5 カラオケスナックあぜ道でカラオケを歌う

このゲームの目的に繋がる宝の地図は、カラオケスナックで手に入る。最初に注文する酒はどれでもいいので、2杯飲もう。3杯目を薦められるが、ここで断るとカラオケを薦められる。あとは、下記の通りに行動すればOK。カラオケをうまく歌うコツは左の記事で紹介している。

やることリスト
- 酒を飲み3杯目を断る
- カラオケを3回うまく歌う
- ヤクザとケンカ
- 謎の老人から宝の地図をもらう
- 地図を水につけて5分間待ったあと、マイクで叫ぶ
- 謎の老人をやっつける
- 酒を5杯飲んで、酔いつぶれて自宅に移動

宝の地図の秘密

謎の老人から宝の地図を渡されたあと、その地図をどう扱うか、6種類の選択を迫られるが、正解は「水で濡らす」と「日光にさらす」の2種類のみ。それ以外は基本的に不正解で、クリア不可能となってしまう(プレイ自体は続行できる)。



◀立文堂書店で買える宝の地図はニセモノなので要注意。

水に浸して5分待ってマイク



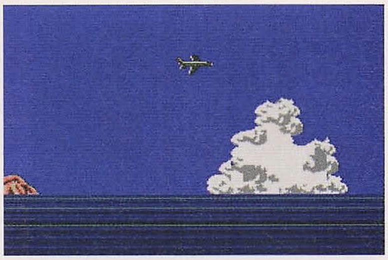
日光に当てて、1時間待つ





これが本物の宝の地図だ!!

6 妻と離婚して空港から海外に!







日本で登場するキャラたち

日本編で登場するキャラクターを一挙公開。キャラは違うが、話しかけて返ってくるセリフは、基本的にみんな同じだ。



おばちゃん
◀今も商店街で、こういうおばちゃんをよく見かける。



子供
◀元気に跳ねている。近づくと攻撃してくるので注意。



八百屋
◀あくまでも八百屋っぽい格好をしている男。



警察
◀警察官(だと思う)。何もしてないのに殴ってくる。



土手の男
◀空港前でたたずむ男。誰もが地蔵と見間違える。



サラリーマン
◀初期のルパン三世を彷彿とさせる、緑色の背広。



はげおじさん
◀エプロン(?)をつけたおじさん。人がよさそう。



じじい
◀動きは鈍いが体力があり、殴ってもなかなか死なない。



ホステス
◀ムチムチボデー。好みが分かれるところではある。



ヤクザ
◀ヤクザ(だと思う)。何もしてないのに殴ってくる。



謎の老人
◀主人公に宝の地図を渡す。とりあえず殴っておくと吉。



自宅前の電柱の根元にある小さな鳥居マークの意味

自宅前エリアの電柱の根元をよく見ると、鳥居のマークが描かれているのがわかる。これは「立ち小便禁止」という意味を持つ。今ではあまり見かけないが、ひと昔前はよく使われていた。要するに「鳥居は神様のいる場所だから、立ち小便なんかしたらバチが当たるぞ」という威嚇なのだ。



7 BANKでお金を両替する

南太平洋の島に着いたら、まずはBANKで日本円を両替しよう。これでこの島で物を買うことができるようになる。ちなみに、この銀行では絶対にお金を預けてはいけない。お金を預けると、二度と引き出すことができないからだ。そういうことなのだ。

8 お店で刺繍と水筒、銃を買う

まずはみやげ屋で刺繍を購入。その後、装備屋で水筒と銃を買おう。どれもクリアに必要不可欠なので、忘れないように。銃を買ったら、ステータス画面の"こうげき"を選び、銃を撃てるようにすること。

9 リゾートセンターからハンググライダーで宝の島へ

準備が整ったら、右奥にあるリゾートセンターに行き、ハンググライダーで宝の島へ飛び立とう。なお、ハンググライダーでの飛行は非常に難易度が高いので、飛び立つ前にパスワードを控えておくことをオススメする。というか控えておかないと無理。

ハンググライダーで3つ目or4つ目の島に降り立とう

ハンググライダーで飛行中は、基本的に前後の移動と下降しかできない。上昇は、上昇気流に乗ることでしか行えない。途中、鳥やUFOが襲ってくるので銃で撃つか、前に移動して回避しながら進んでいき、3つ目or4つ目の島に降り立とう。



・登場するキャラ



主人公に特攻してくる。基本的に画面右側にいることで、半分くらいのトリは無視できる。出現パターンがあるので体で覚えよう。



ジグザグに飛ぶ飛行物体で、ビームを撃ってくる。風にのって画面上部まで上昇すれば、すべてのUFOを無視することができる。



これにぶつかることで、ハンググライダーを1キャラぶんだけ上昇させることができる。ちなみに銃で撃てば破壊するこも可能。



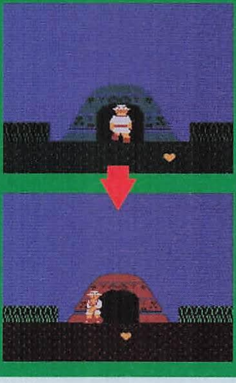
◀3つ目の島は、山の右にある平地が着陸ポイント。慎重に降りよう。



◀4つ目の島の着陸ポイントは山の左右にあるが、右のほうが降りやすい。

3つ目の島に降りた場合は……

3つ目の島に着陸すると、ほこら以外に何もない島に移動する。中央のほこらに入ってから、もう一度同じ入口から出ることで、宝の島に移動できる。



◀着陸後、左に進んでいくと青いほこらがある。ほこらに入り、そのまま出口から出ると……。

◀宝の島にあるほこらに移動することができる。そのまま右に進んで、仙人のほこらを目指そう。





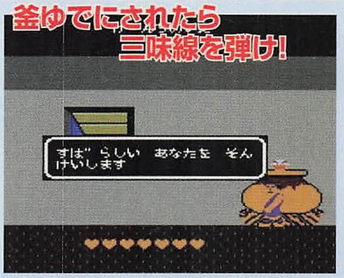
10 仙人のほこらで仙人に水筒を渡す

宝の島に着いたら、まずは仙人のほこらに入り、ほこらの中にいる住人に贈り物として水筒を渡そう。すると、宝の洞くつへのカギを手に入れるヒントをくれる。

11 現地の家にいる住人に刺繍をプレゼント

左に進んで森を抜けた先にある、1つ目の家に入り、住人に贈り物として刺繍を渡そう。お礼に聖なる石がもらえる。

釜ゆでにされたら三味線を弾け!



▲現地の家で選択肢を誤ると釜ゆでにされそうになる。この場合は三味線を弾けば許してもらえる。

家に閉じこめられてしまったら…



▲家に閉じ込められたら写真の位置で上を入力すれば出られる。ただし脱出先は南太平洋の島……。

ステータス画面を使って体力を回復



▲森の一番左の木の所で上を入力すると、頭上にハートが出現。取ればハート1個ぶん体力が回復。

海外で登場するキャラたち

ここでは、海外に登場するキャラクターを一挙解説。キャラ名が不明なヤツばかりなので、適当に名前をつけてます



外国人女性
◀南太平洋の島に登場する女性。かなり暴力的。危険。



原住民1
◀宝の島を歩いている原住民。なんか暴力的。



原住民3
◀宝の島を歩いている若い女性の原住民。やはり暴力。



ヘビ
◀ヘビそのもの。銃やパンチが当たりにくいので注意。



トカゲ
◀トカゲ。アルマジロにも見える。どっちでもいい。



外国人男性
◀南太平洋の島に登場する男性。何もいうことはない。



現地の人
◀宝の島の家に住む人。すぐに釜ゆでにしようとする。



原住民2
◀ターバンらしきものを頭に巻く原住民。暴力的。



原住民4
◀宝の島を歩いている原住民のおばさん。暴力反対。



トリ
◀空を飛ばずに地面を這ったりするが、たぶんトリ。



サル
◀高確率でサル。木の上から木の実を投げつけてくる。

回復ポイントを最大に利用しよう

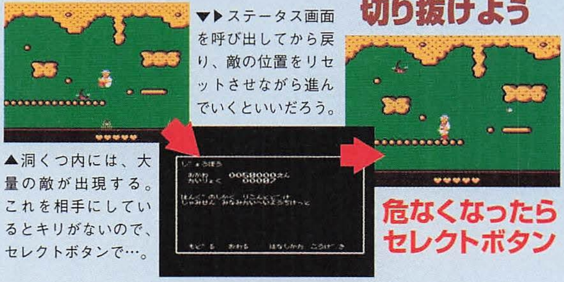
回復ポイントのハートを取ったら、ステータス画面を呼び出してからもとの画面に戻ろう。通常、ハートは一度エリアを移動しないかぎり出現しないのだが、この方法で画面を切り替えれば、その場から動かずに再度ハートが取れる。これを繰り返すことで簡単に体力を最大まで回復できる。

こんなトコロにも回復ポイント



◀宝の洞くつ４のスタート地点でしゃがむとハートが出現。

大量の敵はステータス画面を使って切り抜けよう



▲洞くつ内には、大量の敵が出現する。これを相手にしているとキリがないので、セレクトボタンで…。

▼▶ステータス画面を呼び出してから戻り、敵の位置をリセットさせせながら進んでいくといいだろう。

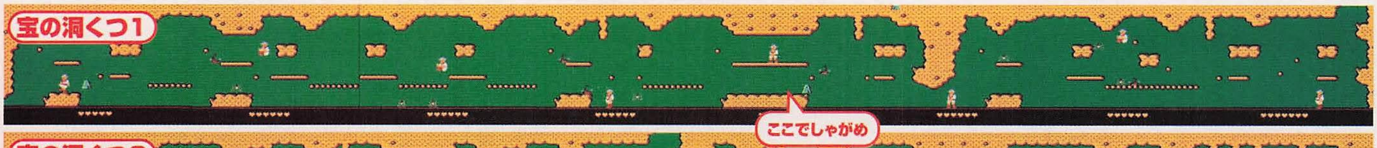
危なくなったらセレクトボタン

12 仙人のほこらの左にある山の頂上でしゃがむ

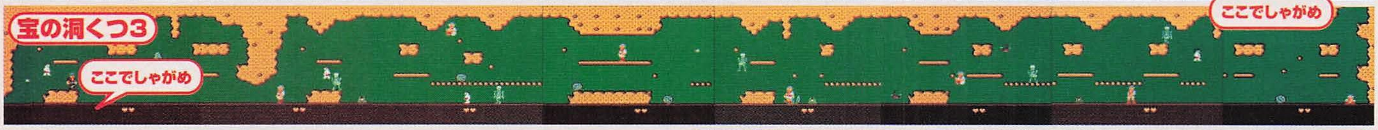
聖なる石を手に入れたら、仙人のほこらの左側にある大きな山のうえに立ち、特定の場所でしゃがもう。うまくいくと、宝の洞くつに潜入することができる。山の頂上にはしゃがみからのハイジャンプを使って登ろう。

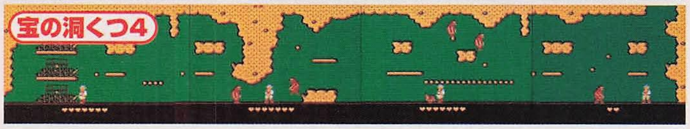
13 宝の洞くつ１に潜入し、特定の場所でしゃがむ

いよいよ宝の洞くつに潜入。洞くつのマップは全部で4つあり、それぞれ特定の場所（下のマップ参照）でしゃがむことで、次のマップへと進むことができる。ちなみにこのしゃがむポイントは、完全ノーヒントである（鬼畜！）。









感動のエンディング！
たけし、ありがとう。

ついに夢にまで見た財宝!! 「ついにたからをみつけたぞー」っという棒っぽいセリフとともに、たけし本人が出現し「えらいっ」と一言。そして、その５分後、あの有名すぎるセリフがッ！「ダンカーン、コロッケとってー」。





◀ダンカーン…は置いておいて、このセリフは有名すぎますね。自力でこのセリフを目にしたプレイヤーはどれだけいるのでしょうか？ 少なくとも私の周りでは1人もいませんでしたが。

たまにはこんなエンディング



▲地図入手時に老人を倒しておかないと、このように財宝を横取りされる。ハンググライダーで主人公の後をつける老人を想像するといいだろう。

14 宝の洞くつ2に潜入し、特定の場所でしゃがむ

15 宝の洞くつ3に潜入し、特定の場所でしゃがむ

16 宝の洞くつ4に潜入し、左奥まで進んでいく





ほこらの住人
◀ほこらの中で座っている。置物のように動かない。



クモ
◀クモ以外にありえない。もしくはカマドウマ。



ハサミ的な何か
◀これは本当にわからん。地面から突き出たハサミ？



盗掘屋
◀風貌からして海賊っぽいが、洞くつ内なので……。



原人1
◀白い原人。暗闇だから色素が抜けたんだ。きっと。



毛むくじゃら
◀毛むくじゃら。スターウォーズにもいた気がする。



サソリ
◀左右の白いハサミと尻尾の形状からサソリと判明。



岩
◀岩だと思う。でも生き物のような動きで襲ってくる。



たぶん火の玉
◀たぶん火の玉だと思うが自信ない。たぶん火の玉。



ガイコツ
◀ガイコツそのもの。どうみてもガイコツ。ガイコツ。



原人2
◀大人の白い原人。なんかこう墓守的な存在なのかも。

宝の地図に記された言葉の意味とは？

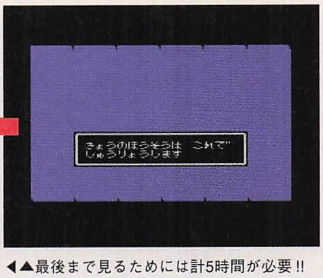
宝の地図の言葉の意味は以下の通り。「ひとつのけん」と「ふたつのめぐみ」とは、1つの山と2つの平地がある4つ目の島のこと。「ほこらに水」は仙人に水筒を渡すこと。「ひとにたから」は現地の人に刺繍を渡すこと。「やまにつぶて」は、山に聖なる石を置く（しゃがむ）ことを意味する。たぶん。

その他の裏技集

『たけしの挑戦状』には、実にいろいろな裏技が存在している。このページでは、そのなかでも特にインパクトが大きいモノを紹介していこう。

宝の地図をもらって“じっとみつめる”を選択し、1時間待つと……

地図入手時に出る選択肢で“じっとみつめる”を選択したあと、そのままコントローラをいじらずに1時間放置すると、「今日の放送はこれで終了します」と表示され暗転する。そのまま3時間が経過するとカラーバーが現れ、さらに1時間経過すると「おはようございます」と表示される。





◀▲最後まで見るためには計5時間が必要!! おそらくゲーム史上最大の時間を要する裏技かもしれません。画面の撮影が大変でした。

新しい朝がきた。希望の朝だ。

エリアの行き止まりのカベを突破してその先へと移動する

これは、エリアの端でのみ実行できる裏技。まずはエリア端まで行き、スクロールが止まったら来た道を戻る。そして、再びスクロールが発生すると同時に逆方向にジャンプしよう。ジャンプ地点が完璧なら、行き止まりであったはずのエリアの端の先へ移動できるようになるのだ。

この裏技を使うと、まったく脈絡のないエリアに瞬時にワープすることもあり、日本から南太平洋の島にワープすることも……。なお、場所によっては床が抜けてキャラが落下し続けることもある。この状態になったら、ステータス画面から戻った瞬間に任意の方向にジャンプしよう。これを繰り返すことで、抜け出ることができる。危険な技なので、とりあえず使用は自己責任で。



▲行き止まりを戻り、スクロールが始まる地点で……。



▲逆方向にジャンプ。すると見知らぬ世界が目の前に！

宝の島にある現地の家の娘と結婚する

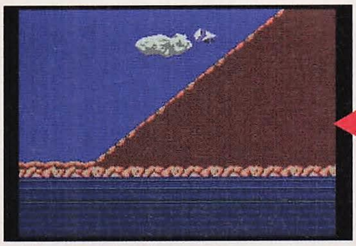
宝の島の現地の家で、釜ゆでになりそうになったら、社交ダンスを踊ってみよう。すると現地の人が主人公を気に入り、娘と結婚させられてしまう。当然、島に住むことになるので宝探しは中止。ゲームも中止で、リセットボタンを押すしかなくなる。ハッピーエンド！

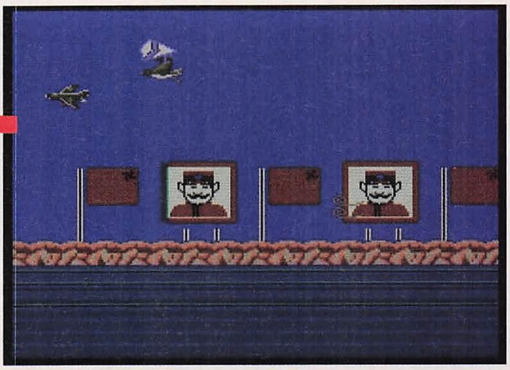


◀社交ダンスは、日本で覚えておく必要がある。

4つ目の宝の島を超えてそのまま飛んでいくと……

南太平洋の島から飛び立ったあと、宝の島を無視して先へ進むと、戦闘機が飛来するなか“赤い国”と呼ばれる怪しい国が見えてくる。指導者（?）の肖像画と赤い旗が不気味だ。さらに奥に進むと今度は巨大な山が出現。当然避けられるわけはなく激突。強制的にゲームオーバーとなる。





▲赤い国に突入！　赤い旗に見てはいけないものが書いている気がするが気にしない。先に進むと巨大な山が待ち構えていて激突。くやしい！

戦闘機とともに“赤い国”が出現

～攻略して思ったこと～ 第1回『たけしの挑戦状』

『たけしの挑戦状』は、
10年ぶりくらいにプレイしました。
相変わらずカオスな世界ですね。
このゲームのなかの所々で炸裂する、
セリフのセンスが割と好きです。
「へんなやつ」とか。
このセリフとかもたけしさんが
考えたんでしょうかね？

ちなみに攻略で一番苦労したのが、
ハンググライダーのシューティング。
完全な覚えゲーですが、
現在のヘタなSTGよりもムズいです。
しかも一度でもミスをすると、
パスワードから入力しなきゃいけない。
たけし、このやろう。

ちなみにこのソフト、噂によると
1作目の『ドラクエ』と同じくらい
売れたらしいですよ。その数80万本!!

頭を抱える80万人を想像すると
笑いが込み上げてきますね。
まあ、俺もそのなかの1人なわけですが。
たけし、このやろう。

Wii 『たけしの挑戦状』600Wiiポイント

バーチャルコンソールでも『たけしの挑戦状』をプレイすることができます



▲カートリッジ版とは一部分が変更されてはいますが、ゲーム内容自体は、ほぼ同じです。気になった人はぜひ。



根気さえあれば、簡単にクリア可能！

理不尽な罠が多い本作だが、実はある簡単な方法でエンディングを迎えることができる。それは、タイトル画面で2万回パンチを繰り出すというもの。1時間弱ほど掛かるがこれは救済処置ともいえる。ちなみにこの方法を実行すると、軍艦マーチが流れるなかで洞くつを探検することができる。

1986年ゲーム座談会

『たけしの挑戦状』が発売された1986年とはどんな時代だったのか？ ラストは記事担当のまっつ＋編集部の面々が、当時のゲームと世相を語る。かつてプレイした人も、まだ生まれていなかった人も、バック・トゥ・ザ・1986！

おしょう（当時18歳） というわけで、今号から唐突にはじまった「レゲーの花道」。記念すべき第1回はファミコンの『たけしの挑戦状』なわけですが……って、そもそもなぜ1発目にこのゲームを選んだのさ？（笑）

まっつ（当時11歳） いや、単純にネタとか突っ込みどころ満載じゃないですが、このゲーム。

おしょう まあ、すでに前ページまでの記事を読んだ方なら、その理由をたっぷり堪能したと思いますが（笑）。そもそも、まっつは1986年当時、リアルタイムでこのゲームをプレイしたクチ？

まっつ 発売日に買いました。このゲームのCMの1つって、たけしがコントローラに向かって「雨の新開地」を歌うって内容だったんだけど、発売前にそれを見て「すげえ！ ファミコンでカラオケができるのか！」と衝撃を受けて。

宮下（当時14歳） IIコンのマイクを使ったゲームというと、前年にファミコン版『バンゲリングベイ』が発売されてるけど、歌うというのはなかったよね。

おしょう 買った後はクリアできた?

まっつ クリアどころか日本から出られなかった（笑）。あ、でも社長は殴った記憶がある。っていうか、ノーヒントでこのゲームをクリアするのは、どう考えてもムリっすよ。なんにもないところでしゃがまないとワープできなかったりするし。まさに「常識があぶない」のキャッチコピーどおり、常識がカケラも通用しない（笑）。結局しばらく遊んだあとは……いつのまにか別のゲームをしていたような気がする。

おしょう まあ1986年って、ファミコン発売から2年後で、いよいよ本格的にソフトがたくさん発売されはじめた時期だしね。この年にファミコンのディスクシステムも発売されているし。あ、1作目の『ドラゴンクエスト』もこの年に発売か。ちなみに『たけしの挑戦状』って、当時の『ドラクエ』に迫るくらいヒットしたというのがスゴイ。

宮下 ほかにも、ここに1986年発売のゲームのリストがありますが……『悪魔城ドラキュラ』『ゼルダの伝説』『源平討魔伝』『アウトラン』『メトロイド』……家庭用・アーケード含め、すごい数のゲームが出はじめている。

まっつ あー……数は多いけど、ほとんどプレイした記憶がある（笑）。

宮下 当時はみんなホントにいっぱいファミコンカセット持ってたよね。それこそダンボール箱いっぱいにカセットをため込んでいる友人も多かった。

まっつ ファミコン1本の価格が、だいたい5000円前後ということを考えると、よく発売日にあんなに買ってたなあ……。小学生なのに。

おしょう まあバブル景気が始まった年ってこともあるだろうけど、それだけゲームをめぐる環境がアツくなりはじめていた証拠でもあるよね。それこそ、ビートたけしがゲーム制作にかかわるくらいに。ちなみにゲーム以外に目を向けてみると、マンガでは「ジョジョの奇妙な冒険」や「美味しんぼ」の週刊連載がスタートしたのがこの年。TVアニメだと「ドラゴンボール」が始まり、映画では「天空の城ラピュタ」や「コマンドー」が公開されてる。

宮下 とにかくエンターテイメントやサブカルチャー周辺がものすごく華やかな感じになっていったイメージがある。テレビ番組だと、それこそビートたけし&たけし軍団の絶頂期で……。

おしょう その絶頂期のさなかに、例の「フライデー襲撃事件」（写真週刊誌の記事への抗議として、ビートたけしとたけし軍団が編集部に押しかけた暴行事件）が起こったんだよね。しかも、事件が起こったのが『たけしの挑戦状』の発売日の前日だという……。

まっつ もうこうなるとあらゆる面で伝説級。ゲームが発売中止にならなくてよかった（笑）。でも子供だったせいか、事件そのものはあまり覚えてないなあ。

おしょう 自分はよく覚えてる。逆に当時はまだゲームにハマってなかったので、『たけしの挑戦状』は未プレイで、ウワサだけは聞いていた。

宮下 なんだかんだで24年経っても、こうしてみんなの記憶に残ってるのがスゴイ。タレントの名を冠したゲームは多いけど、なんで『たけしの挑戦状』だけ別格なんだろう?

まっつ 単に名前を貸しただけだったり、タレント性だけでアピールしたゲームじゃなく、作品全体がビートたけしテイスト全開なのが理由ですかね。まあその結果、こんなシュールなゲームが完成したわけだけど。

おしょう でもシュールとはいえ、まっつも書いてるけど、あらゆる登場キャラをブン殴れたり、現代が舞台だったりと、のちの『グランド・セフト・オート』などにつながる片鱗が……見えなくもない（笑）。カラオケがあるという意味では『龍が如く』とかにも。

まっつ 当時のたけしのコンセプトを今のHD機で表現したら、想像以上の名作になったりするかもしれない（笑）。

宮下 ともあれ、本作がファミコン初期のゲームの、とある一面を象徴するゲームであるのは確かでしょう。

まっつ 「こんな　げーむに　まじに　なっちゃって　どうするの」のセリフはあまりに有名だけど、こんなゲームにマジになってた時代だったからこそ、楽しかった気がする。

おしょう 未プレイの人は、ぜひWiiのバーチャルコンソールなどで触れてみてほしいですな。自己責任で（笑）。

編集部員がゲームを語る 頭文字「そ」が付くゲームの思い出

前号まで奥付で連載していた人気（？）コーナーが、レゲーの花道にお引越し。今後はこのスペースで続いていくので、よろしくお願いします！

■ソーサリー（ゲームブック・1985年・東京創元社）
子供向けのゲームブックは何冊か読んでいたけど、それらでは比較にならない完成度。世界観、ボリュームともに最強。存在しない魔法が選択肢にあって、それを選ぶと大ダメージという発想もすごい。一度はやるべし。（じゅし）

■ソーサリアン（MD・1990年・セガ）
全般的に難易度が高く、特に「ツイン・アイランズ」の珊瑚の仕掛けが異常。自力でクリアする→マジで感動。ちなみに、MSX2版とは違ってMD版は装備を変更でき、これは地味に嬉しかった。ポセイドンの槍とか。（野村）

■ソルスティス 三次元迷宮の狂獣（FC・1990年・エピックソニーレコード）
当時のファミコンとしては珍しいクオータービュー画面のゲームで、当時の僕は画面の見方がわかりませんでした。まぁ画面がわかったとしても難しいですが。あと内蔵音源なのに曲調がプログレッシブロックで超ヤバい。（飯塚）

■ソニック・ザ・ヘッジホッグ（GG・1991年・セガ）
小学生の頃、昼休みに階段の下でこっそりと友達から借りたゲームギア版を遊んでいました。当時はSFCしか所持しておらず、近所のハローマック（昔のおもちゃ屋）で、MD版『ソニック』を数時間試遊したことも……。（Bros）

■ソニック・ザ・ヘッジホッグ2（GG・1992年・セガ）
小学生の頃、僕は盲腸にかかって入院生活を余儀なくされました。手術後、「ゲームできないと退屈で死ぬ！」と主張してゲームギアとソニック2を買ってもらいました。お腹の傷の痛みとともに記憶しているゲーム。（アラケン）

■ソウル&ソード（SFC・1993年・バンプレスト）
『ブライ』などを手掛けた飯島健男氏が携わったRPG。フリーシナリオ型で自由に冒険できるのが楽しかったなあ。当時の友人が特殊技の「ちぎってはな（投）げ」を「ちぎって鼻毛」と勘違いしたのも懐かしい思い出。（そみん）

■ソニック ドリフト（GG・1994年・セガ）
このタイトルには自信があります。たぶん、今日、タイムアタックをやっても大抵の人には勝てるんじゃないかと思います。全国8位になりましたからね、自分で企画した大会で。とあるあれを発見して……の結果ですが。（倉西）

■続 初恋物語 ～修学旅行～（SS・1998年・徳間書店／インターメディア・カンパニー）
これまで遊んできた恋愛SLGのなかで、最も主人公に同感できなかった名作。幼なじみの祐花ちゃんが死ぬほどかわいいのだが、ゲームのコンセプト上、初恋相手に一直線な主人公にヤキモキ。そんなに初恋成就が大事かと。（雅）

■ソニックアドベンチャー（DC・1998年・セガ）
2Dから3Dへパワーアップへということで、ドキドキしながらプレイ。そのドキドキがいつしかフラフラへ…。これが人生初の3D酔いというやつでした。それでもおもしろくてプレイし続け、3D酔いは克服ましたw（トミー）

■蒼魔灯（PS・1999年・テクモ）
このゲームがまた、親友のトオルがうまいんだわ。トラップを仕掛けて侵入者を撃退していくんだけど、こいつにだけは喧嘩は売るまいと思うほどの残酷さでした。そんな彼も今では2児の父。だから人生はおもしろい。（先輩）

■ソウルキャリバー（DC・1999年・ナムコ）
発売の情報を知って、すぐにDC本体購入へ走ったのはいい思い出。「ナムコの技術力はスゲー」と衝撃を受けました。そして、釣りコンにまでコントローラが対応してたところにも、別の意味で衝撃を受けたよ（笑）。（編集O）

■ソウルキャリバー（DC・1999年・ナムコ）
数々のシリーズ作のなかでも、一番印象深いのはこの2作目。電撃DC編集部で最初にプレイした際、アイヴィーのお尻がアップになった瞬間、周囲から「おぉぉぉ…」というどよめきが起こったのを覚えてます（笑）。（おしょう）

■ソウルキャリバー（DC・1999年・ナムコ）
アーケード版も遊んでいたので、常に注目していたのですが、とにかくグラフィックの美しさがヤバかった。ゲーム自体もかなりよい調整が入っていて、オマケも超充実。家で遊べる格闘ゲームのなかでは屈指の名作かと。（まっつ）

■Sonata（PS・1999年・ティーアンドイーソフト）
戦闘中に攻撃や回復をするとパーティメンバー（女の子）の高感度が上下するギャルゲ仕様のRPG。3つのパラレルワールドが舞台なんだけど、新しい世界に行くたびに、最初からやり直しをさせられた気がするw（宮下）

■ゾンビリベンジ（DC・1999年・セガ）
松田優作に似た姿が怪しすぎる「毒島力也」が印象的。ゾンビ相手に足四の字固めがかけられるし、ボタンを連打しないと返されて自分がダメージを負うという設定が笑える。こんなレスラーがいたらすぐに見に行きます。（平岡）



簡易パスワードをいろいろ紹介します

本作では、裏技的なパスワードが多数発見されている。有名なのは「すきすきすきすき～すきやき」で締めるもの。それ以外では「ね」「を」「。」「い」でそれぞれ埋め尽くすだけという、正直、隠す気がまったく感じられない隠しパスワードもある。気になる人はいろいろと試してみては？

表紙は『モンスターハンターポータブル 3rd』！『タクティクスオウガ 運命の輪』の付録にも注目



電撃PlayStation

Vol.484　¥650（税込）　好評発売中！

表紙と特集は、発売直前の『モンスターハンターポータブル 3rd』。これまでに判明した情報の総まとめのほか、辻本プロデューサーと一瀬ディレクターへのインタビューは必見。また『タクティクスオウガ 運命の輪』の付録では、最終章まで役に立つ攻略情報が満載。攻略班がそれぞれの運用方法を好きに語るクラスレビューもあり。

【特集】
- ●モンスターハンターポータブル 3rd
- ●テイルズ オブ グレイセス エフ
- ●The 3rd Birthday
- ●アサシン クリード　ブラザーフッド
- ●ガンダム無双3

【特報】
- ●ヴィーナス&ブレイブス　～魔女と女神と滅びの予言～
- ●つくものがたり
- ●ヴィオラートのアトリエ　～グラムナートの錬金術士2～ 群青の思い出

【Go Go RPG!】
- ●トリニティ ジルオール ゼロ
- ●クリミナルガールズ
- ●ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー
- ●キングダム ハーツ バース バイ スリープ ファイナルミックス
- ●白騎士物語 -episode.portable- ドグマ・ウォーズ

【攻略スペシャル】
- ●ゴッドイーター バースト

【攻略STATION】
- ●コール オブ デューティ ブラックオプス
- ●ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生　ほか

【付録】
- ●タクティクスオウガ 運命の輪 攻略小冊子
- ●電撃4コマ Vol.113

電撃FPS

◆AB版
◆164ページ
◆¥1,600（税込）

絶賛発売中！

『COD MW2』を完全攻略！『COD: BO』の情報もあり

2009年に発売されて以来、今なお国内外で大きな盛り上がりを見せているFPSタイトル『コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア 2』を完全攻略。全武器の性能比較では、弾のダメージや連射速度、リロード時間の性能などを徹底的に検証。また全26マップの警戒すべきポイントを網羅しており、特定の場所への進み方やルートなども解説している。そのほか基本的な立ち回り方なども、イラストや写真つきでわかりやすく解説。シリーズ最新作『コール オブ デューティ ブラックオプス』の情報も掲載しており、お買い得な一冊となっている。

【バックグラウンドガイダンス】
- ●戦いの舞台や登場人物を解説

【キャンペーン攻略】
- ●シングルモードをエンディングまで攻略
- ●「敵の軍事情報」の隠し場所を掲載

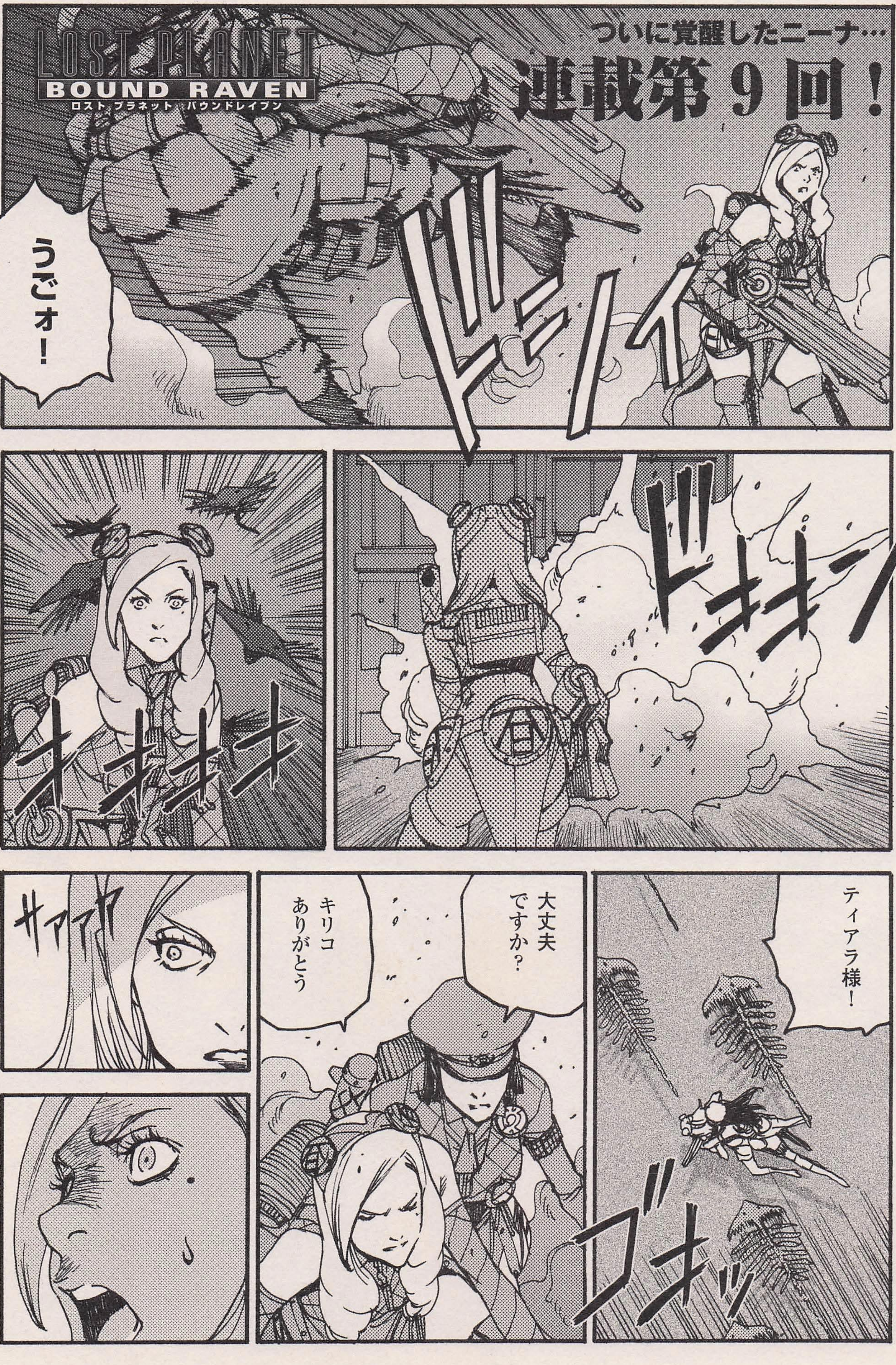
【マルチプレイヤー攻略】
- ●武器の詳細データと使い方を解説
- ●各マップの注意点を細かく分析

【スペシャルオプス攻略】
- ●全23ミッションを完全攻略



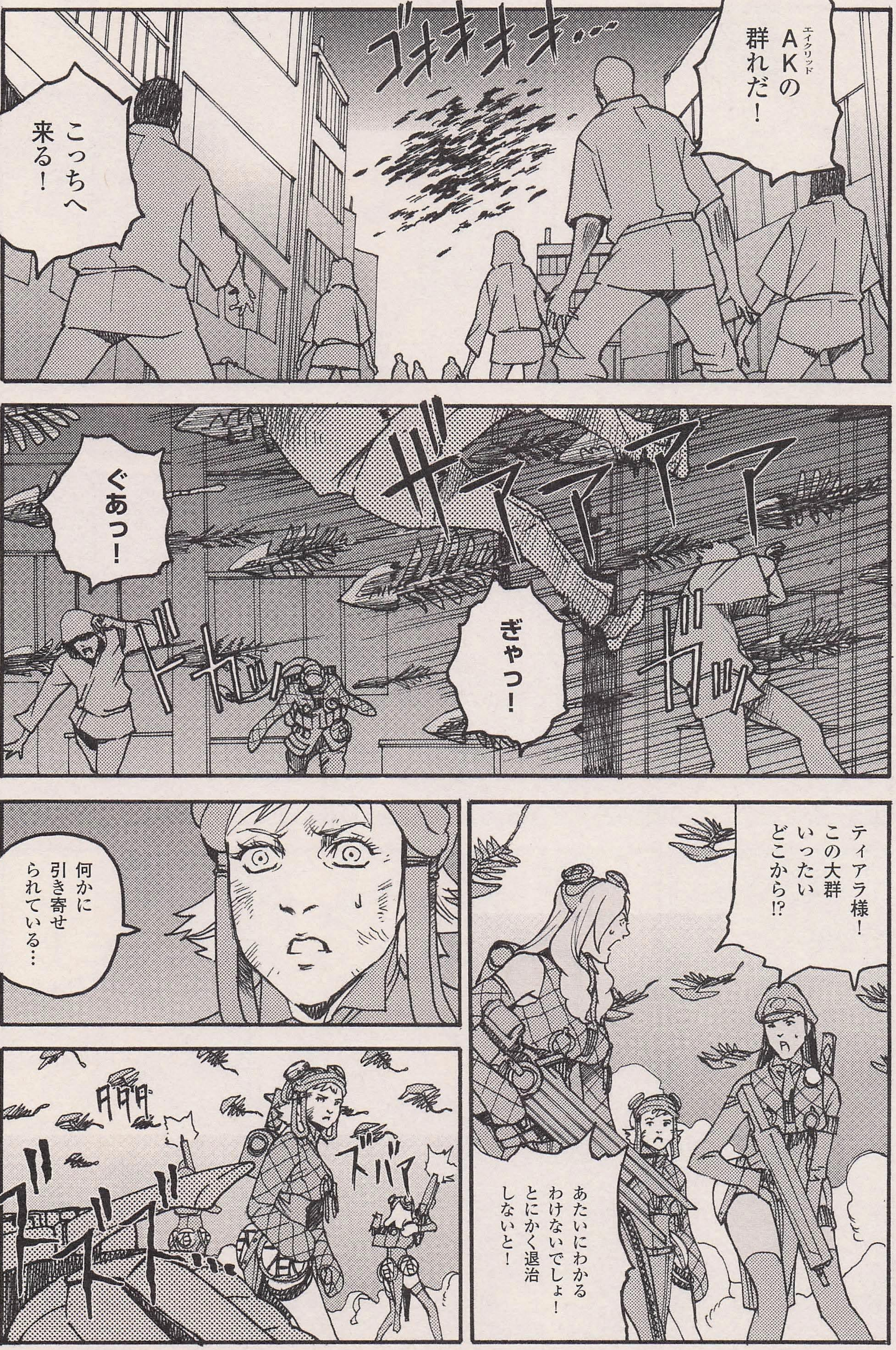
ゼノブレイド ザ・シークレットファイル モナド・アーカイブス　好評発売中!

『ゼノブレイド』の設定資料集＆ファンブックが電撃から登場！　開発スタッフの本音を探るインタビューやキャラクター、フェイスの設定イラストをはじめ、脚本担当の竹田裕一郎氏が書き下ろす外伝シナリオ（高橋哲哉総監督監修）を収録！　カバー裏や表紙まで必見の一冊です。
★B5判／256ページ／¥2,940（税込）

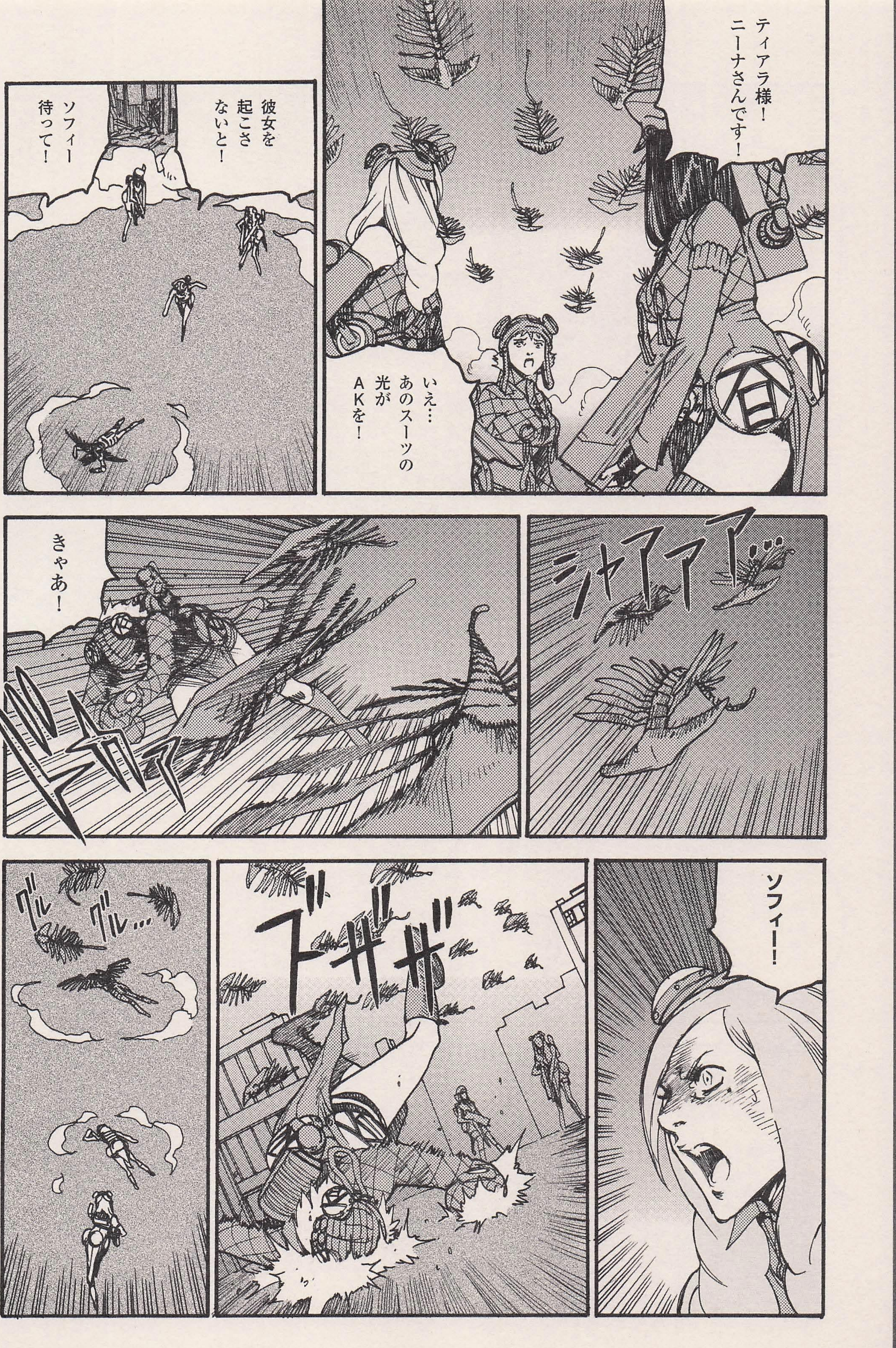


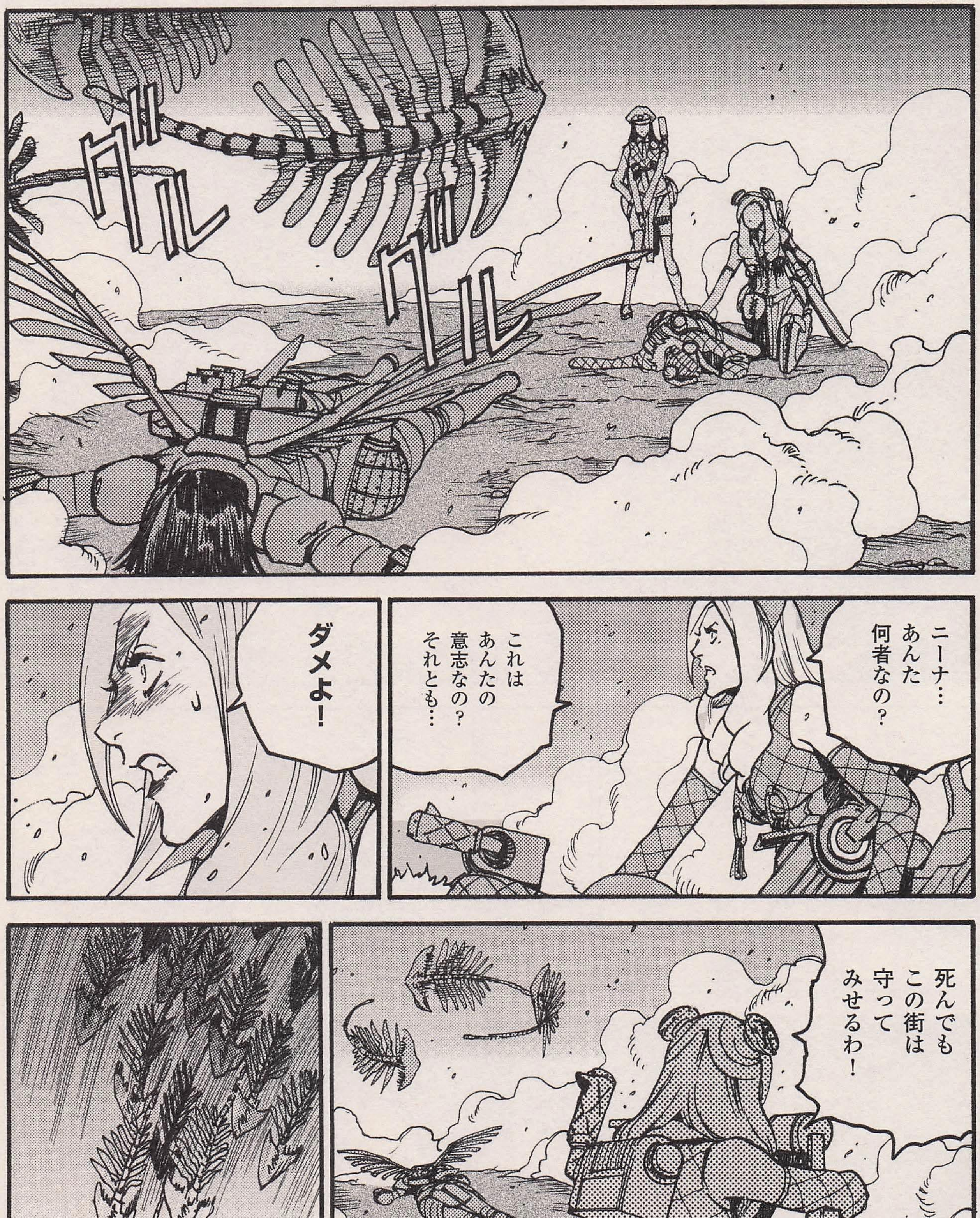
LOST PLANET
BOUND RAVEN
ロスト プラネット バウンドレイブン
ついに覚醒したニーナ…
連載第９回！
うごォ！
ドヒュイ
ドォオン
オオオオ
ティアラ様！
ゴオッ
大丈夫ですか？
キリコ ありがとう
サァアア


空が…
LOST PLANET
BOUND RAVEN
ロスト プラネット バウンドレイブン
Episode:7
宮沢武史
TAKESHI MIYAZAWA
監修・協力／カプコン・ジャストコーズプロダクション

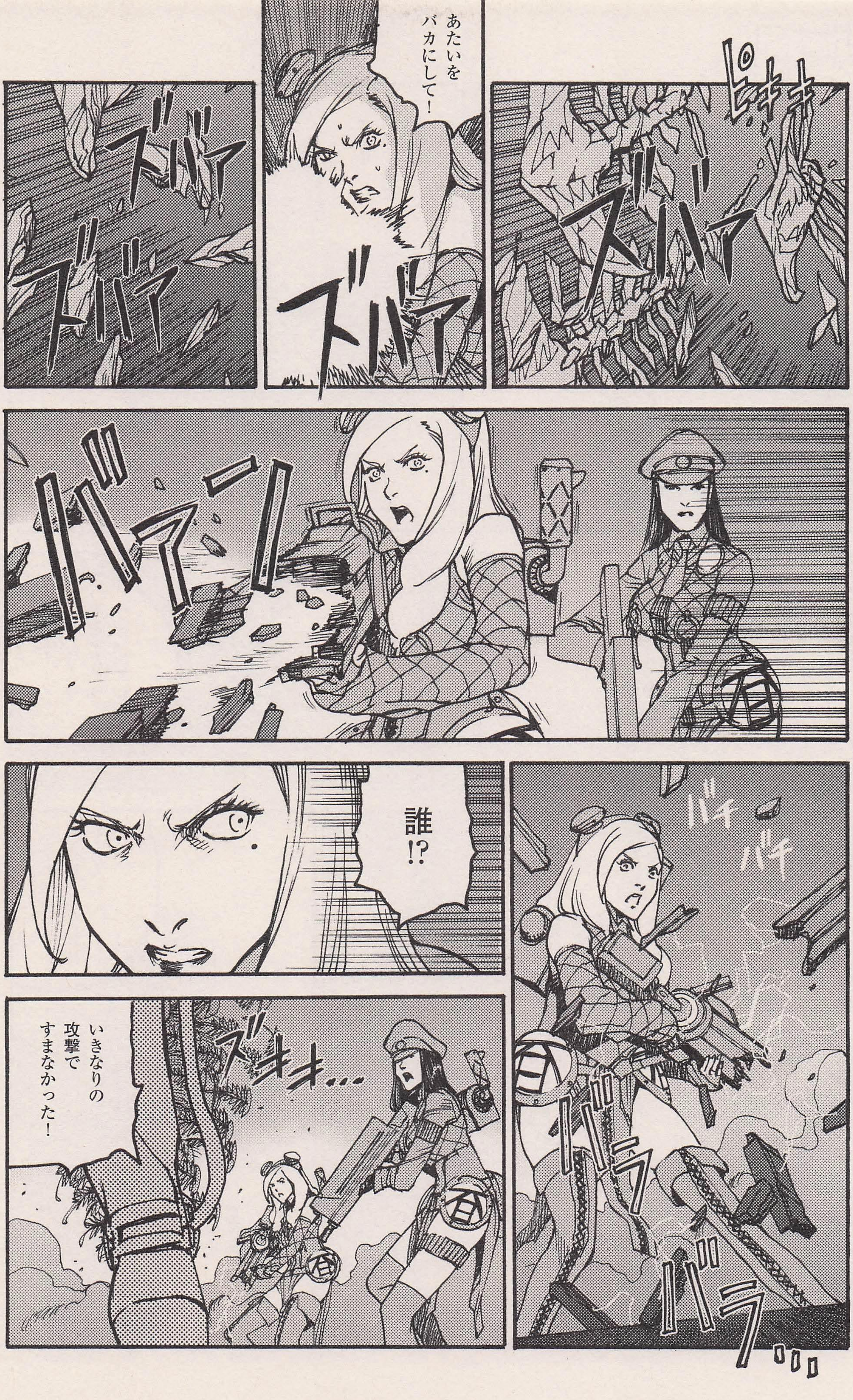


ゴオオオオ…
AK(エイクリッド)の群れだ！
こっちへ来る！
ザアアアア
ぎゃっ！
ぐあっ！
ティアラ様！この大群いったいどこから!?
何かに引き寄せられている…
あたいにわかるわけないでしょ！とにかく退治しないと！
ズバア

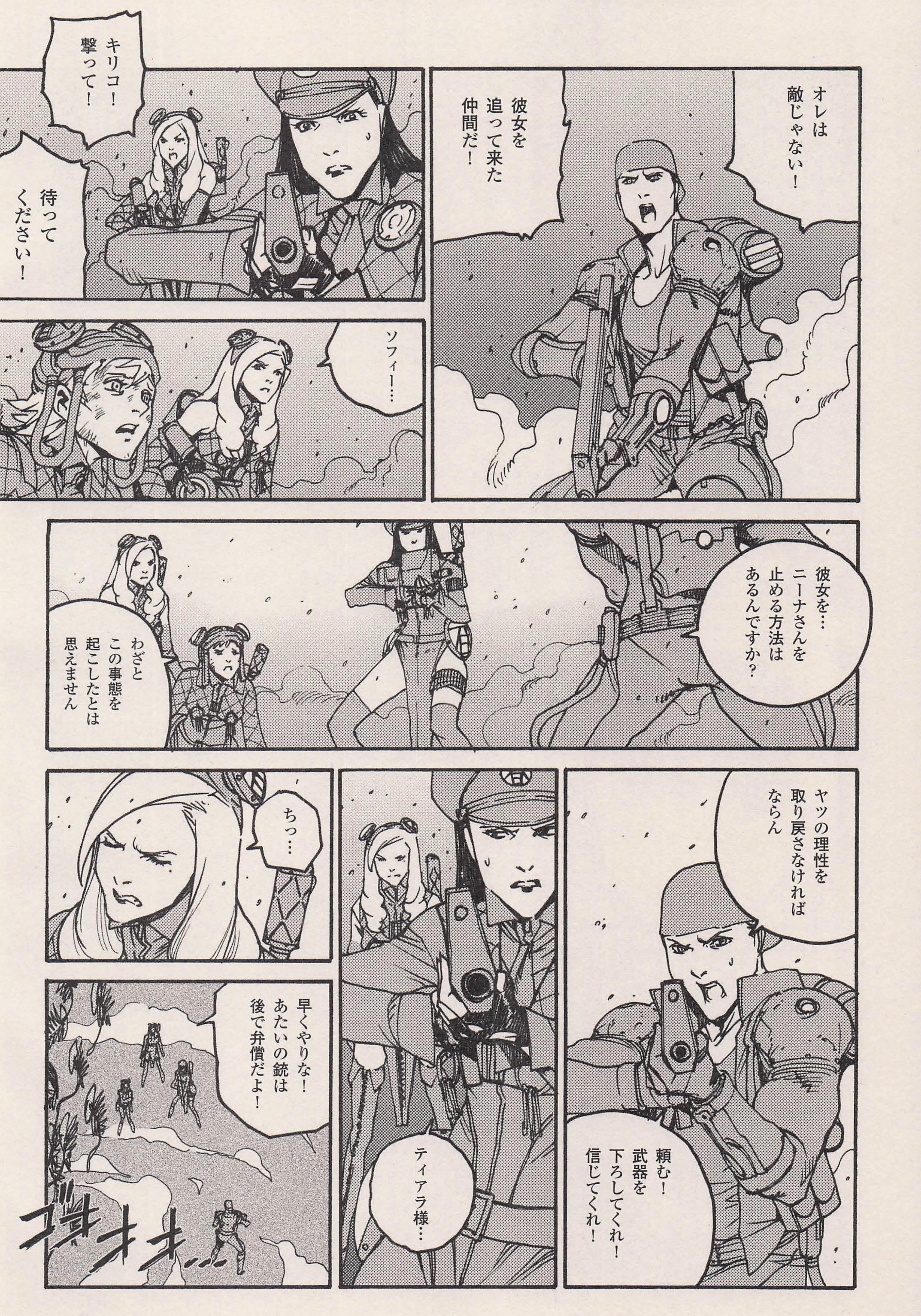

ティアラ様！ニーナさんです！
いえ…あのスーツの光がAKを！
彼女を起こさないと！
ソフィー待って！
シャアアア…
きゃあ！
ソフィー！
グル
グル…


グル
グル
ニーナ…あんた何者なの？
これはあんたの意志なの？それとも…
ダメよ！
死んでもこの街は守ってみせるわ！
サアアア

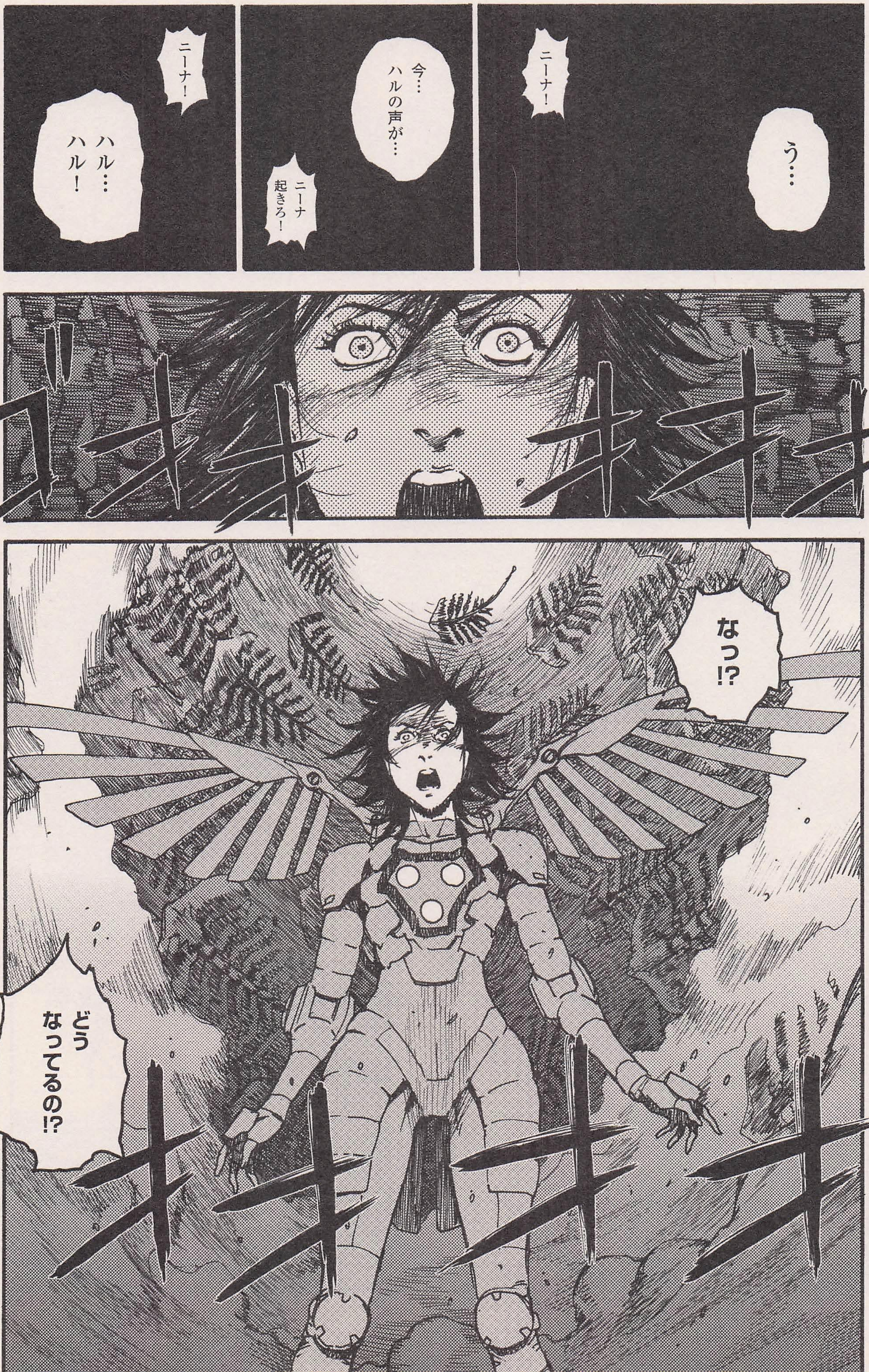

ズオオオ
きゃあ!
オオオ
彼女を囲んでいる…
間違いない!ニーナさんがこの集団の根源です!
オオオオ
くっ…!
どきなさい!
ドバア



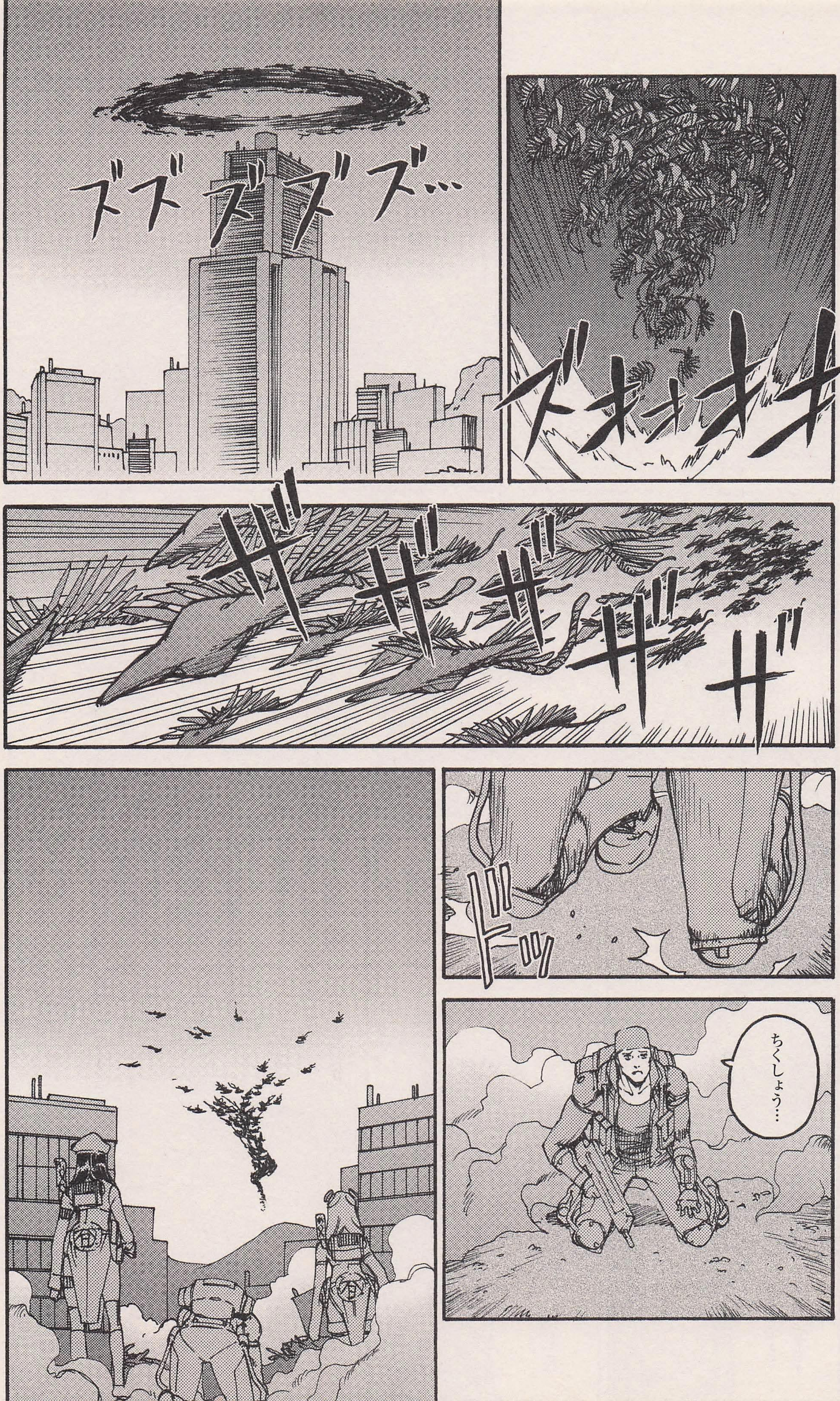
LOST PLANET BOUND RAVEN Episode:7



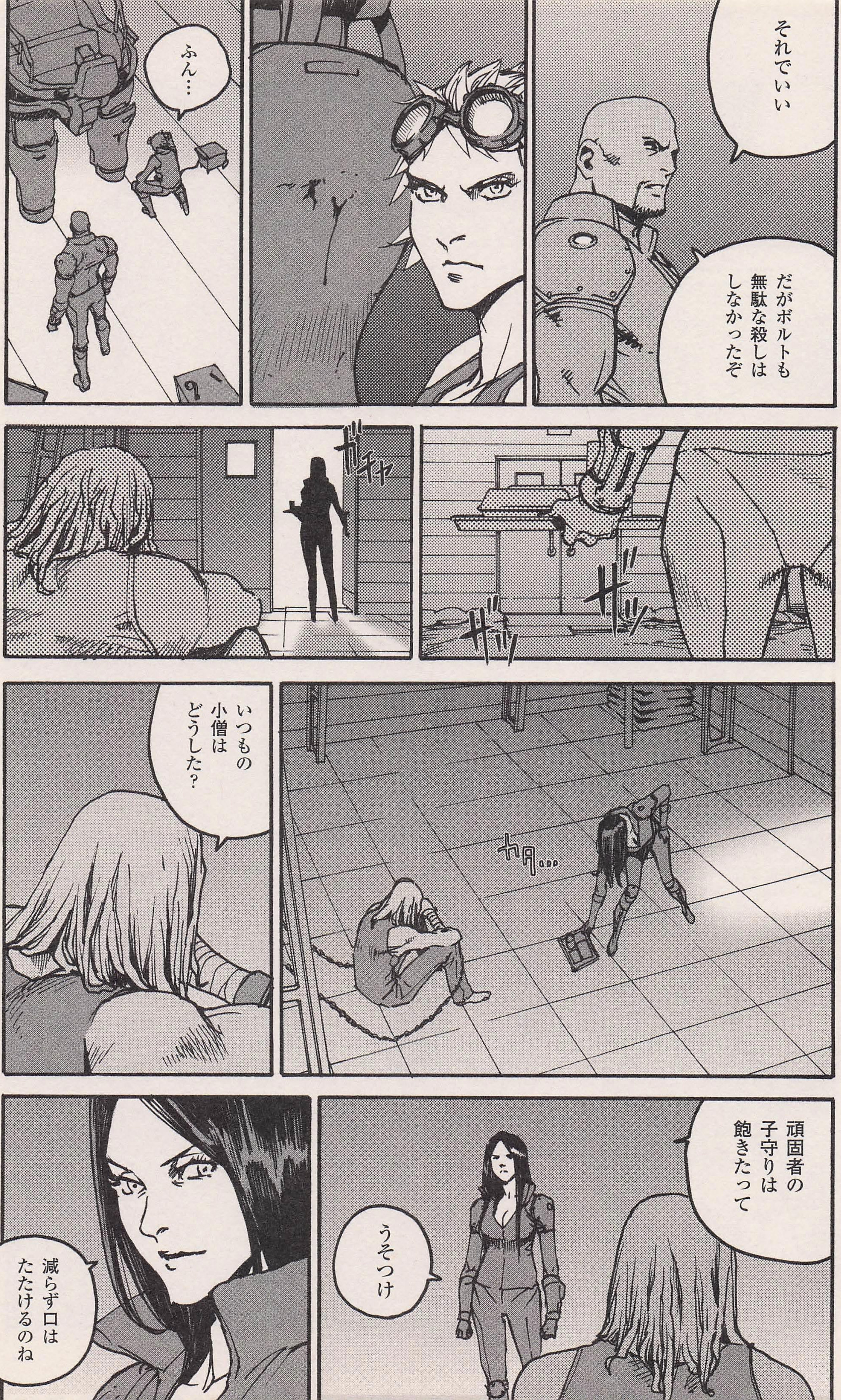
オレは敵じゃない！
彼女を追って来た仲間だ！
キリコ！撃って！
待ってください！
ソフィー…
彼女を…ニーナさんを止める方法はあるんですか？
わざとこの事態を起こしたとは思えません
ヤツの理性を取り戻さなければならん
ちっ…
頼む！武器を下ろしてくれ！信じてくれ！
ティアラ様…
早くやりな！あたいの銃は後で弁償だよ！
ゴォオオ…

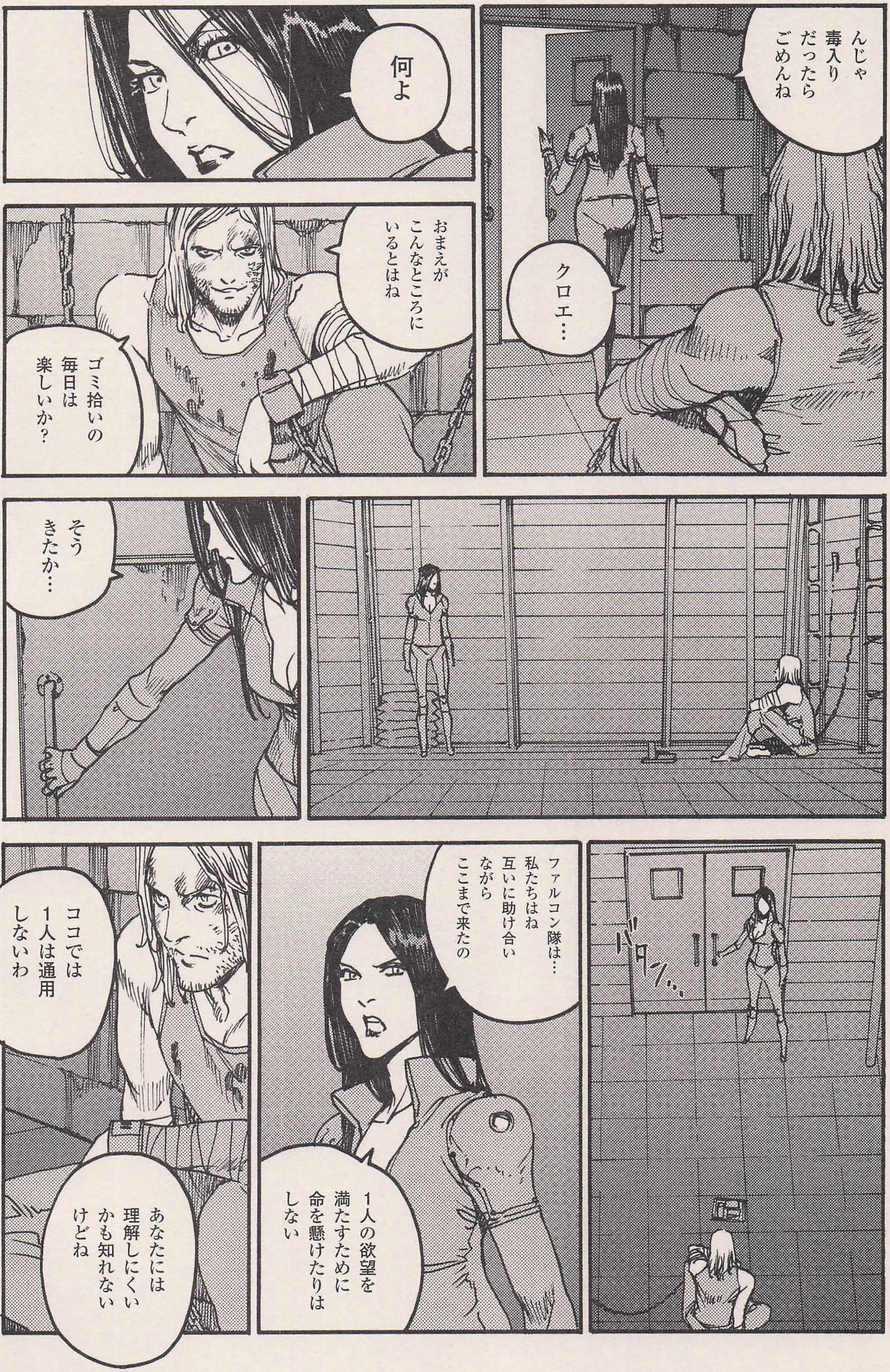

う…
ニーナ！
ニーナ
起きろ！
今…
ハルの声が…
ニーナ！
ハル…
ハル！
ゴキキキキキ
なっ!?
どう
なってるの!?
キキキキキ


ああ！
ズズズ…
ダメ！やめて！
起動してはダメ！
オオオ
ニーナ！
ゴオオオ
ハル！
もう遅いわ！
私を殺して！
ズオオオ
うわ！

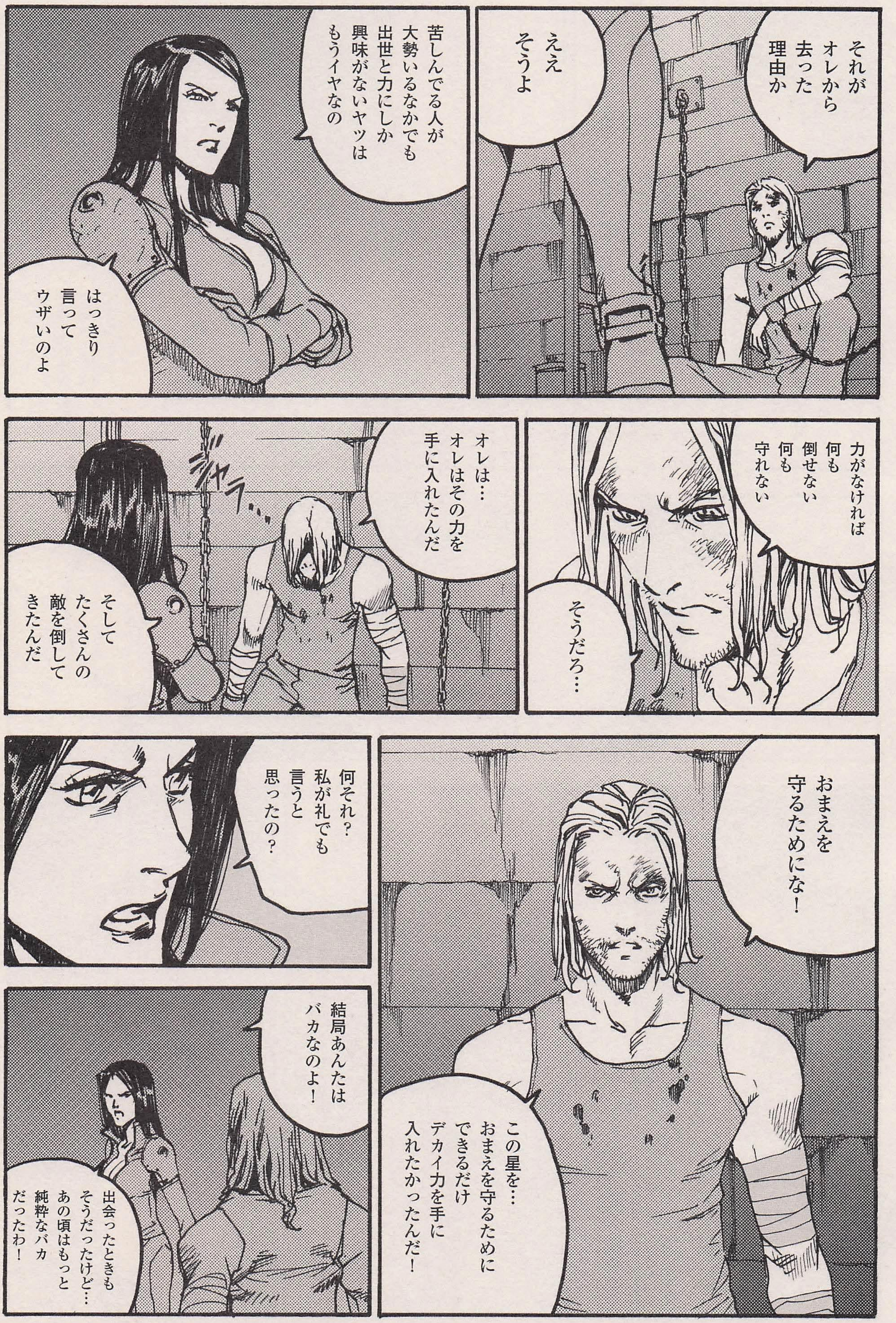

ズズズズズ…
ズォォォォォ
ザザザザザ
ドッ
ちくしょう…

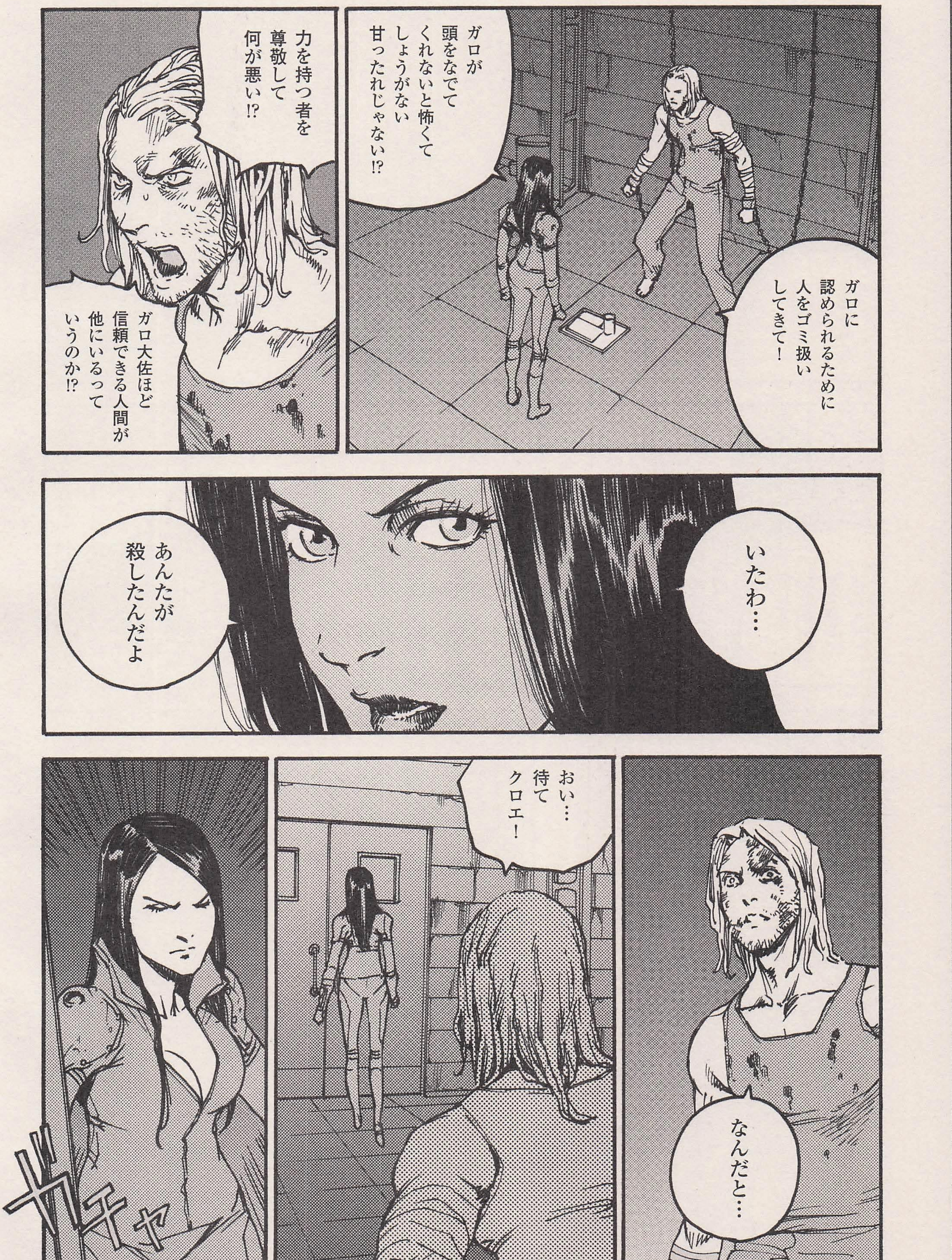

ファルコン隊
基地
うっ…
ゴト…
替わろうか？
……
ガン
お…
おい
なんで早く
あのくされヤローを
殺らないんだ！
いいかげん
殴り疲れた
っつーの！
隊長は隊長の
やり方が
あるんだ
信じろ
ケンゾウだろ！
私の隊長は
ボルト1人だ！
今までも
この先も！

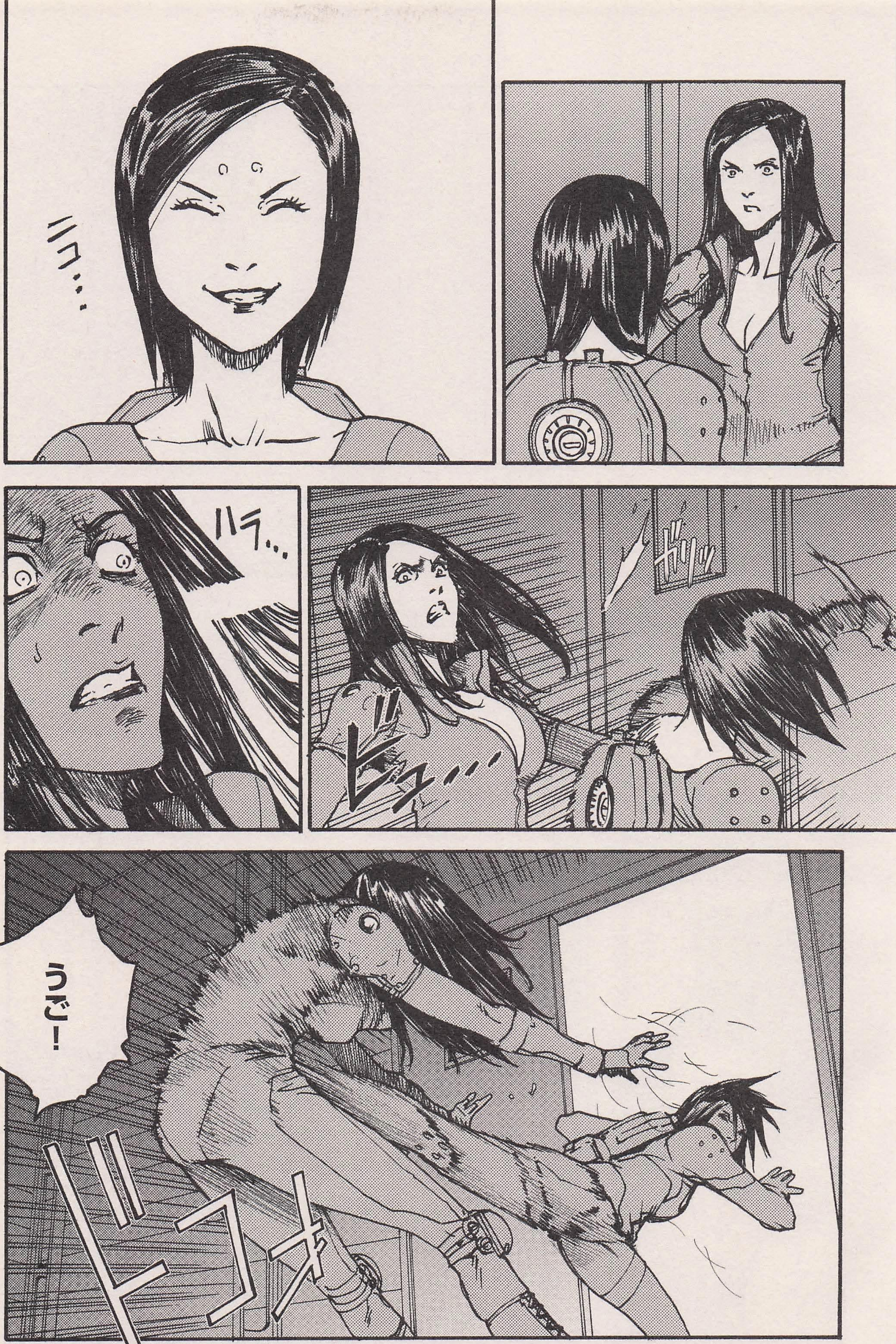

それでいい
だがボルトも無駄な殺しはしなかったぞ
ふん…
ザッ
ザッ
ザッ
ガチャ
カタ…
いつもの小僧はどうした?
頑固者の子守りは飽きたって
うそつけ
減らず口はたたけるのね

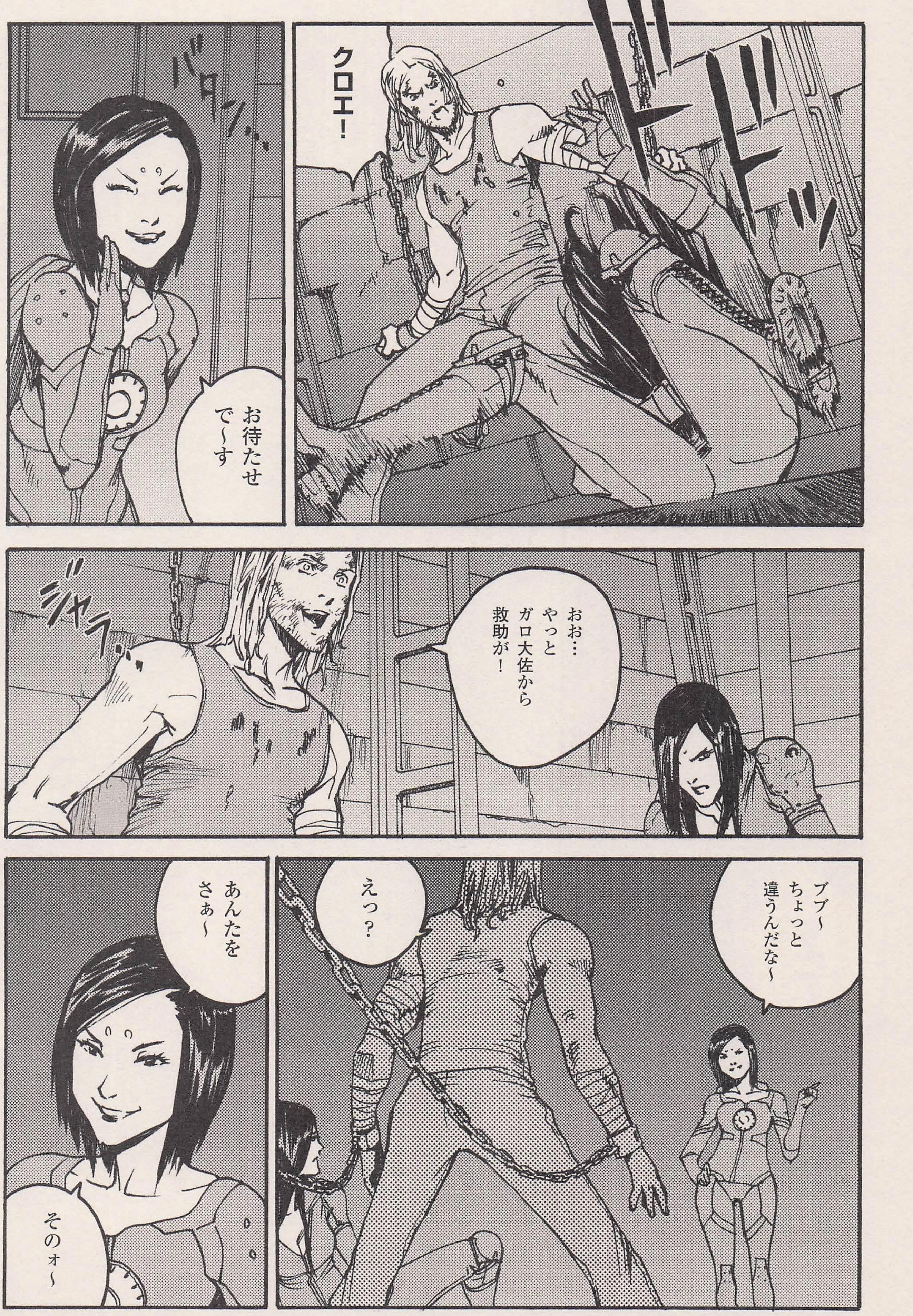


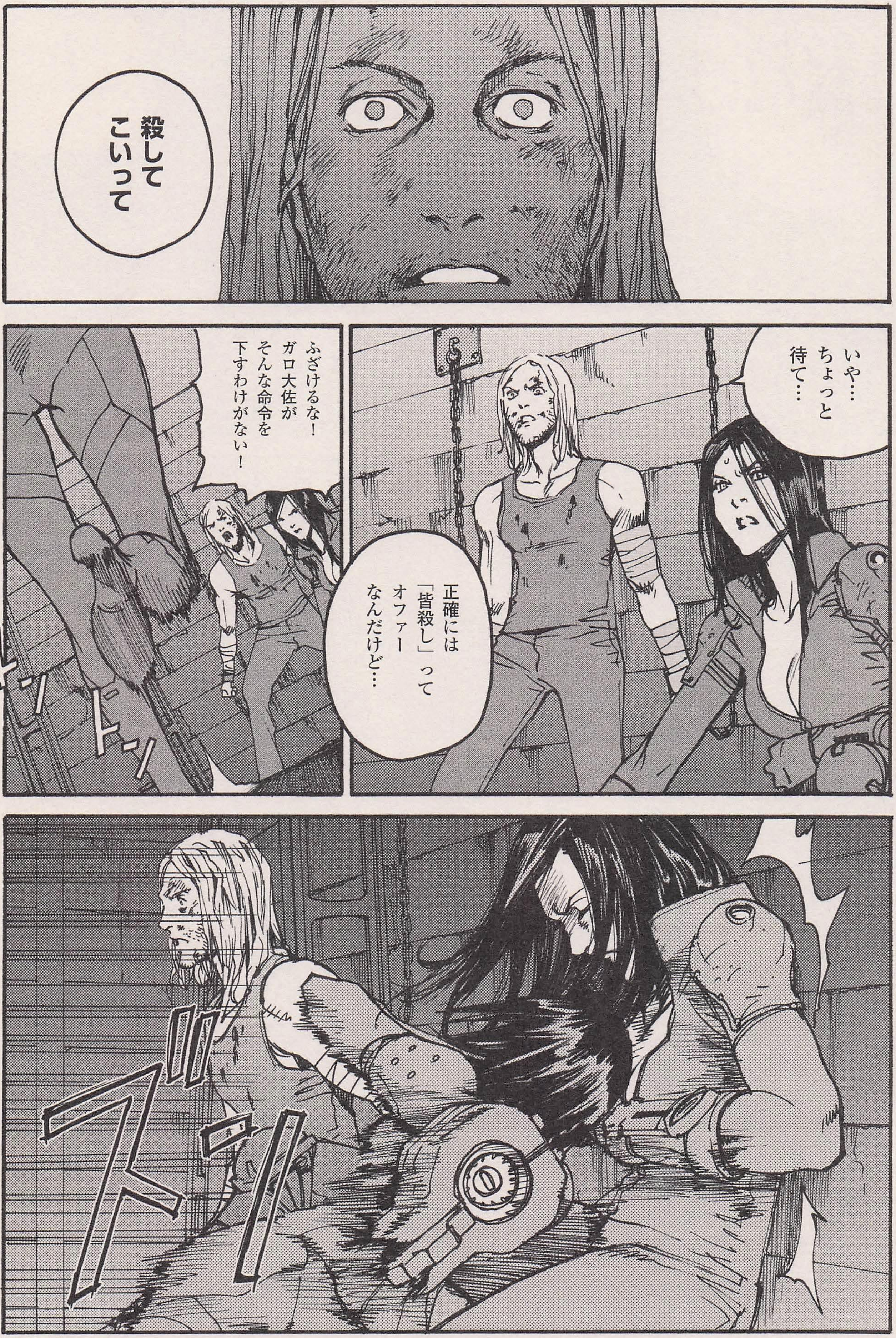
んじゃ毒入りだったらごめんね
クロエ…
何よ
おまえがこんなところにいるとはね
ゴミ拾いの毎日は楽しいか?
そうきたか…
バタン…
ファルコン隊は…私たちはね互いに助け合いながらここまで来たの
1人の欲望を満たすために命を懸けたりはしない
ココでは1人は通用しないわ
あなたには理解しにくいかも知れないけどね

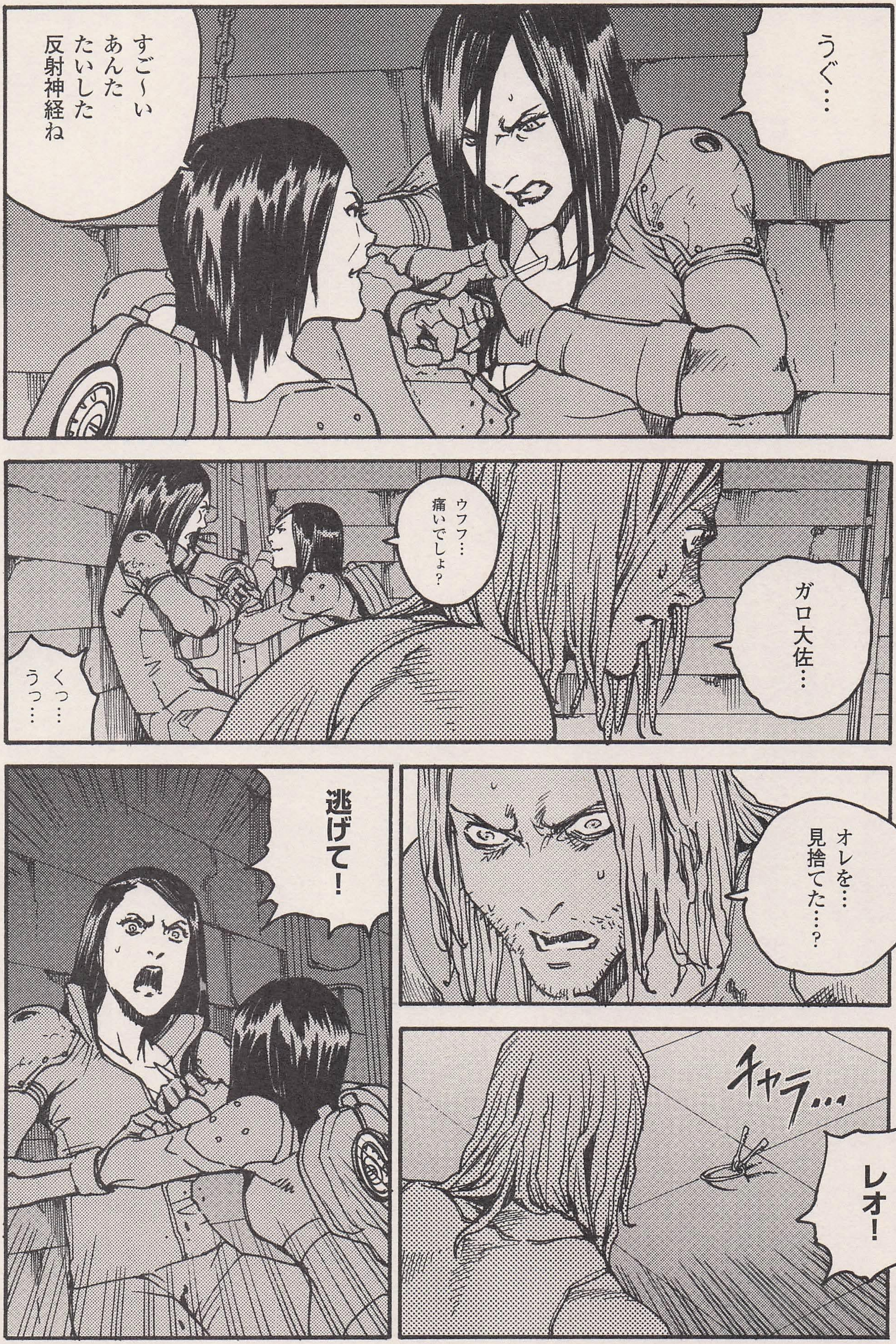

それが
オレから
去った
理由か
ええ
そうよ
苦しんでる人が
大勢いるなかでも
出世と力にしか
興味がないヤツは
もうイヤなの
はっきり
言って
ウザいのよ
力がなければ
何も
倒せない
何も
守れない
そうだろ…
ジャラ…
オレは…
オレはその力を
手に入れたんだ
そして
たくさんの
敵を倒して
きたんだ
おまえを
守るためにな！
何それ？
私が礼でも
言うと
思ったの？
この星を…
おまえを守るために
できるだけ
デカイ力を手に
入れたかったんだ！
結局あんたは
バカなのよ！
出会ったときも
そうだったけど…
あの頃はもっと
純粋なバカ
だったわ！


ガロが頭をなでてくれないと怖くてしょうがない甘ったれじゃない!?
ガロに認められるために人をゴミ扱いしてきて！
力を持つ者を尊敬して何が悪い!?
ガロ大佐ほど信頼できる人間が他にいるっていうのか!?
いたわ…
あんたが殺したんだよ
なんだと…
おい…待てクロエ！
ガチャ

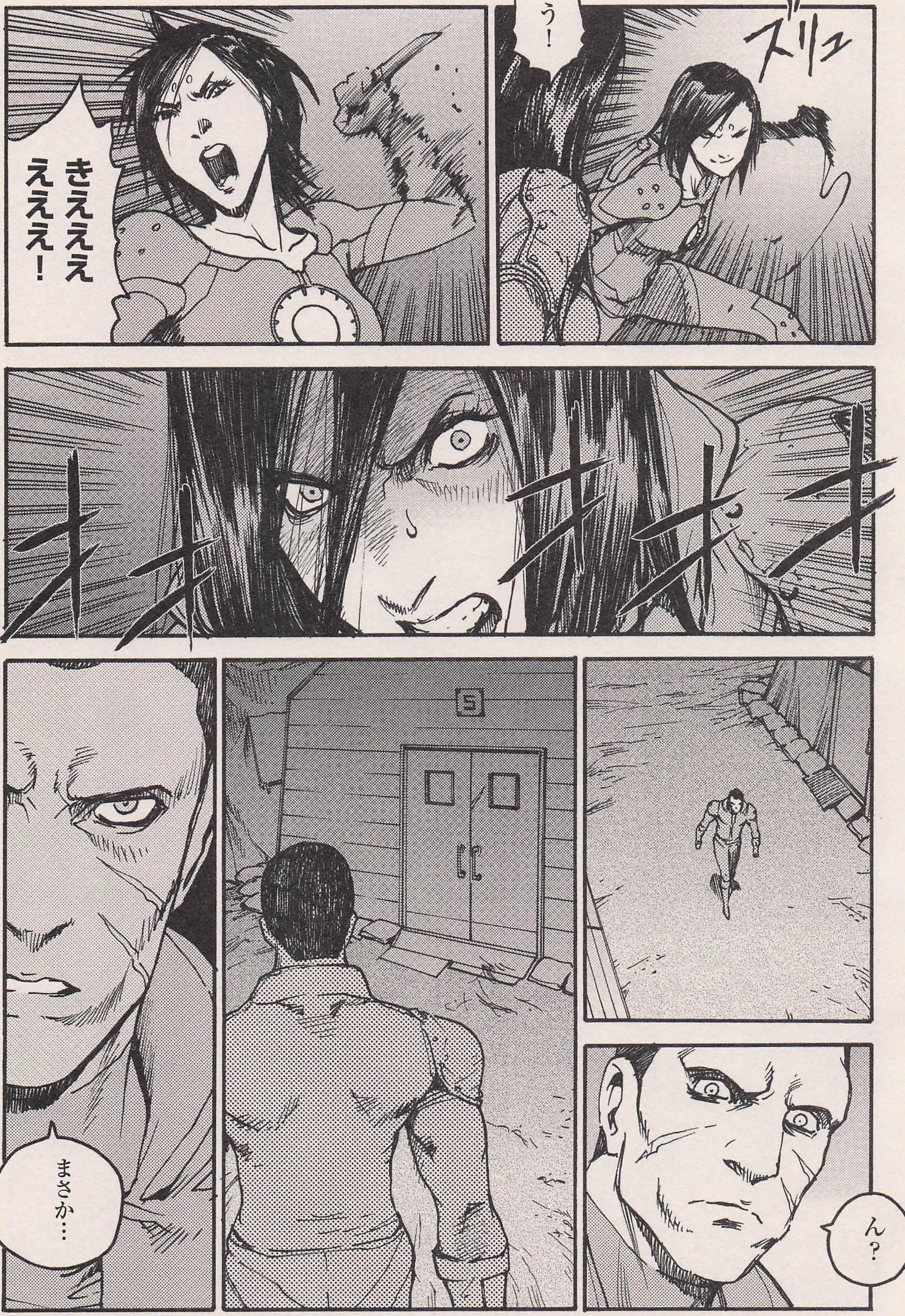

ニコ…
ガリッ
ビクッ…
ハラ…
うごー!
ドフォ

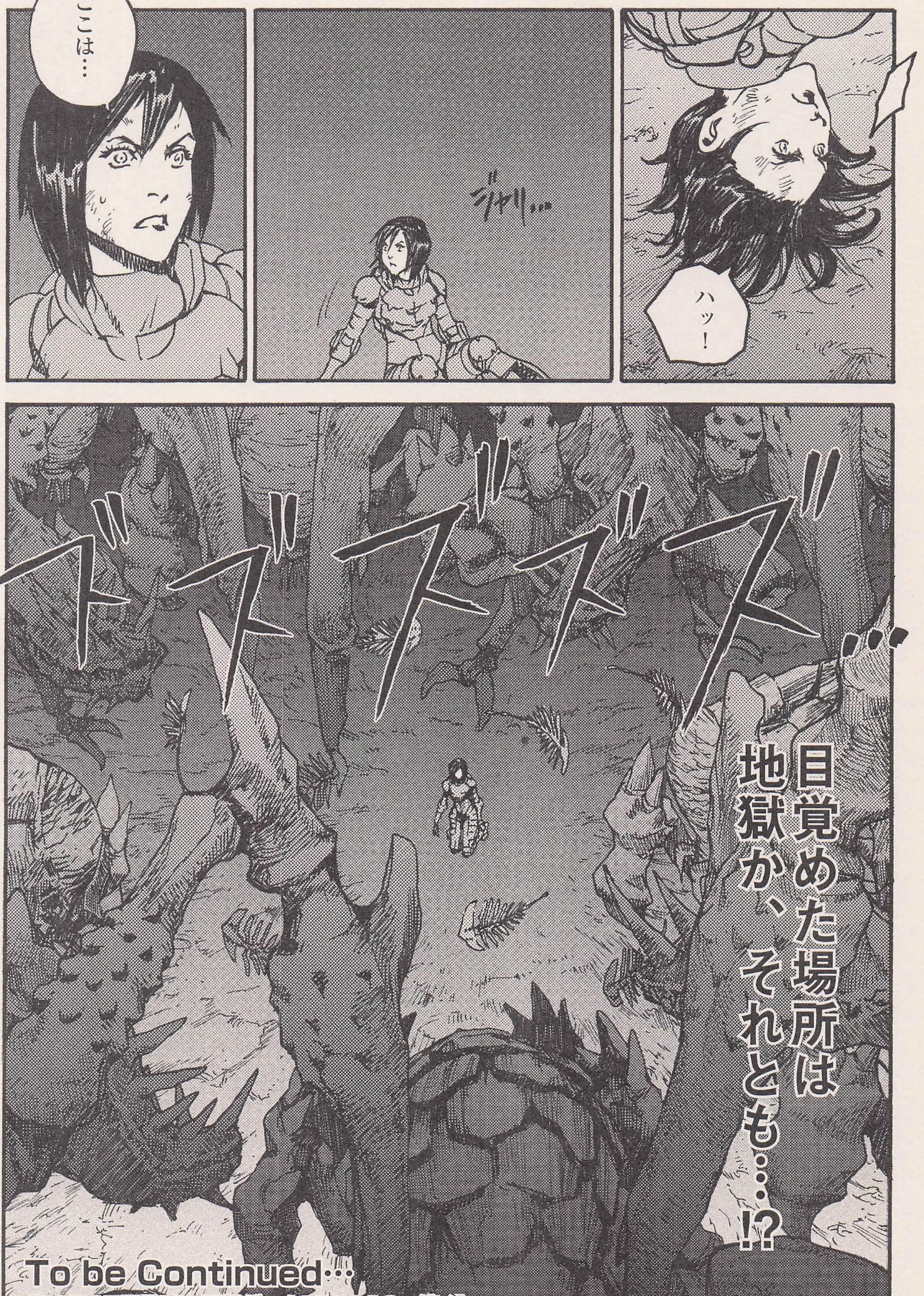

ドドドッ
クロエ!
バタン…
お待たせで～す
ジャラ
おお…やっとガロ大佐から救助が!
ブブ～ちょっと違うんだな～
えっ?
あんたをさぁ～
そのォ～


殺して
こいって
いや…
ちょっと
待て…
正確には
「皆殺し」って
オファー
なんだけど…
ふざけるな!
ガロ大佐が
そんな命令を
下すわけがない!



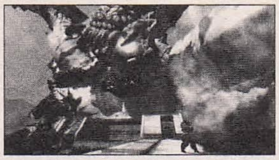
うぐ…
すご〜い
あんた
たいした
反射神経ね
ガロ大佐…
ウフフ…
痛いでしょ？
くっ…
うっ…
オレを…
見捨てた…？
チャラ…
レオ！
逃げて！


う!
ズリュ
きええええ
えええ!
5
ん?
まさか…



ハッ!
ジャリ…
ここは…
ズズズズズ…
目覚めた場所は地獄か、それとも…!?
To be Continued…
(12月27日発売の電撃ゲームスVol.16へ続く)

CHECK 『ロストプラネット』とはどんなゲーム？


▲温暖化により巨大化したAKと人類の間で、激しい死闘が繰り広げられる。

EDN-3rdに入植した人類と星の原住生物であるAK（エイクリッド）の戦いを描いたSF・TPS。多彩なカスタマイズも魅力の1つだ。

「ロスト プラネット バウンドレイブン」の情報ならココを読め！

LOST PLANET BOUND RAVEN
ロスト プラネット　バウンドレイブン
TEAM FALCON REPORT

惑星EDN-3rdで傭兵稼業を営むファルコン隊の激闘を描いた本作。戦いはいよいよ最終局面へ！　NEVEC（ネベック）の人間兵器・ガンマ隊を相手にファルコン隊はどう戦う!?

これまでの物語をまとめておさらい

現在バウンドレイブンの物語は第2部に突入している。ここでは、初めてこのコミックを読む方のために、第1部と第2部（前号まで）の物語を簡単に紹介していこう。

第1部 ファルコン隊編

砂漠に拠点を構えるファルコン隊は、さまざまな経歴を持つ兵士たちからなる傭兵部隊。ある日、彼らの元に敵対勢力・NEVECの、とある施設に関する情報がもたらされる。それはAKの体内からT-ENG（サーマルエナジー）を効率よく抽出する施設の存在だった。ファルコン隊は主人公・ニーナを含む多数の兵を動員し、地下に作られていた施設を強襲。そこへNEVECの大尉・レオが立ち塞がる。レオはガロ大佐の開発した特殊なスーツの力を借り、格闘のみでファルコン隊の隊員を次々と倒していく。しかし、ボルト隊長の機転と捨て身の攻撃によって、レオは戦闘不能になり、施設は崩壊。そしてニーナは、戦死したボルト隊長の遺言に従って、ファルコン隊を離れ、この世界と自分を知るための旅に出るのだった。



第2部 覚醒編

強力な武器も持たないまま旅に出てしまったニーナは、各地でAKから命を狙われることになる。しかし、彼女はAKと戦おうとせず、コミュニケーションを通して融和を図る道を模索していた。その危険な行為を、AKハントに出かけていた轟賊（とどろきぞく）の女性・ティアラが偶然見かけてしまう。AKに意思が通じず、殺される寸前だったニーナを人型兵器・VS（バイタルスーツ）を使って助けるティアラ。ニーナはティアラの提案で轟賊の街・ラストヘイブンへと向かう。しかし、ニーナはこの街でトラブルに巻き込まれ、彼女のスーツに備わっている「AK」を呼び寄せる能力」が発動してしまった……。

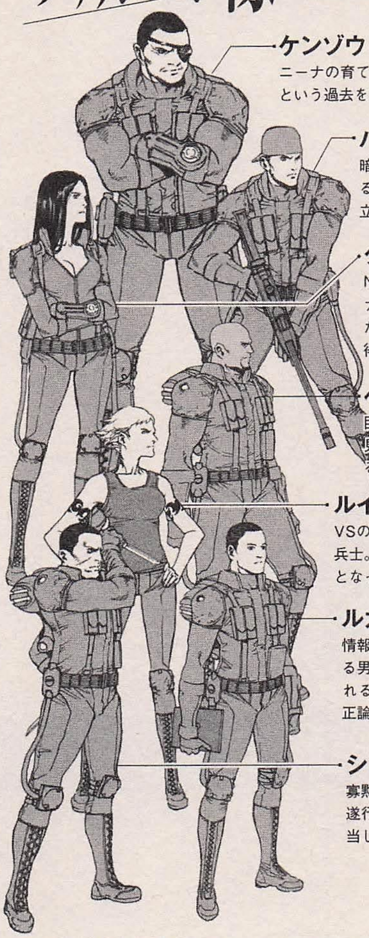


ファルコン隊 VS NEVEC 宿命の対決 遂に開幕

両陣営の精鋭が激突する宿命の対決が開始。ボルト隊長を失い、ニーナが旅立ったファルコン隊は最大の危機を迎える！

ファルコン隊

元NEVEC兵、雪賊（各地に複数存在するコミュニティ）出身者など、さまざまな経歴を持つ兵士を擁する集団。



ケンゾウ
ニーナの育ての親。元NEVECの研究員という過去を持つ。現隊長。

ハル
暗人（あんじん）と呼ばれる雪賊出身の男性兵士。旅立ったニーナの後を追う。

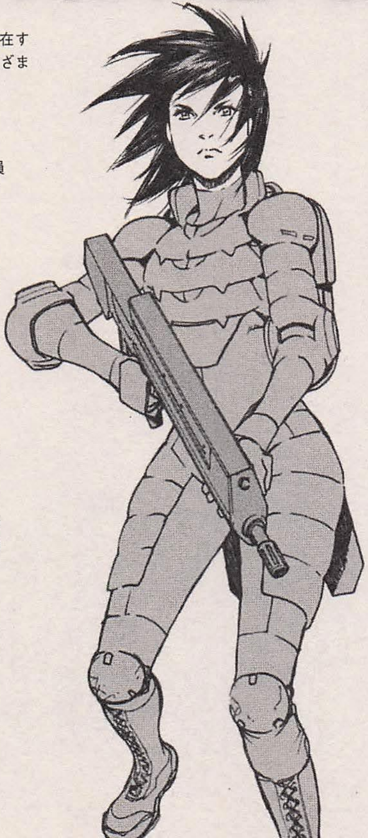
クロエ
NEVECを抜け、ファルコン隊に参加した女性兵士。狙撃が得意。

ヘクター
巨漢の兵士。一見強面の外見だが、実は思いやりのある優しい性格の持ち主。

ルイーズ
VSの整備もこなせる女性兵士。好戦的な性格で捕虜となったレオを憎む。

ルカス
情報処理能力に優れる男性兵士。諌められることが多いが、正論が大好き。

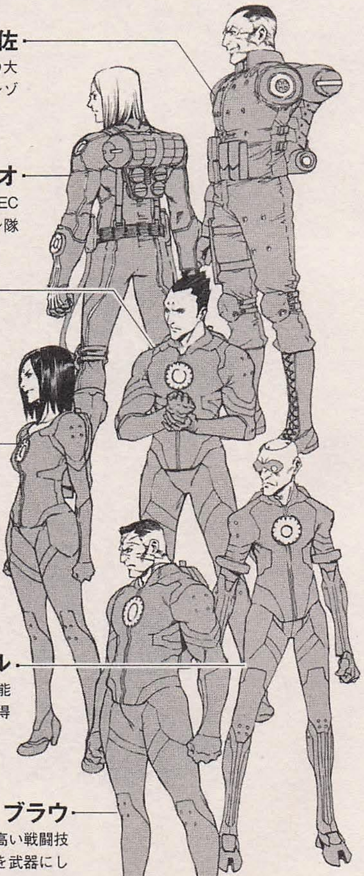
シド
寡黙な兵士。愚直に任務を遂行する。斥候、暗殺を担当している。



ニーナ
生命維持機能が備わった特殊スーツをまとっている女性兵士。感情が高ぶったり、生命が危機にさらされるとスーツに備わったAKを呼び寄せる機能が発動してしまう。

NEVEC

惑星EDN-3rdの入植・開拓事業を一手に引き受け、事実上惑星を支配している謎の巨大組織。



ガロ大佐
暗躍を続けるNEVECの大佐。ファルコン隊のケンゾウとは面識がある。

レオ
ガロ大佐に心酔するNEVECの大尉。今はファルコン隊に捕らえられている。

ジャン
ガンマ隊の隊長的存在。素早さ、力、VS操縦技術のすべてに長けている。

セシル
ガンマ隊隊員。高速で相手を翻弄するスピードスター。

ヒル
ガンマ隊隊員。情報処理能力に長け、VSの操縦を得意とする。

ブラウ
ガンマ隊隊員。高い戦闘技術と屈強な肉体を武器にして戦う。

†

『――起きて、ねえ起きてよアルク！』
　意識の遠くの方から、声が聞こえる。優しい女の子の声だ。
『いい加減に起きなさいアルク！　いつまで寝てるつもりなの、こらッ！』
　優しい声だった……だったのだが、徐々に熱を帯びた荒々しいモノに変わる。やがてそれは怒声に変わると、何かを振りかぶる音が聞こえる。
『起きろっつってんでしょぉぉ!!　このバカ勇者!!』
　ドォン!!
「ぐはぁ！」強烈な痛みに目を開ける。
　勇者と呼ばれた少年は、自分の額に広がる鈍痛に耐えながら、重いまぶたを開いた。
「いつもいつも、宿屋で寝坊してぇ～！　マチュア家の勇者の先祖様に笑われるよ。もうチェックアウトの時間過ぎてるんだからね」
「あ、ああぁ、ミュに、みんな……。お、おはよう……」
　アルクは、視界に入ってくる少女を確認しながら、頭を掻いた。見慣れた目尻の下のほくろ。幼なじみのミュだった。
「あれ、今日出発だったっけ？」
「まだ寝ぼけてるの？　もう一発いっとく？」少女は籐で編まれた枕を頭上に抱えて苛立っていた。
「まあ、何も硬い方の枕でひっぱたく必要はないわな」
「でも、お兄ちゃんが寝坊したせいで、千五百ゴールドの延長料金がかかっちゃうね」
　ミュの後ろには二人の少女が立っていた。
「これから魔女退治だってのに、寝坊するとは、大した勇者様だねぇ」
　長身で筋肉質の女性戦士は身の丈以上もあるハルバートを抱えて呆れていた。そして部屋の入り口には、少女と呼ぶにはまだまだ幼い容姿の女の子が大きな荷物を抱えて笑っていた。
「ラナもフェンデも支度が終わって、ずっと待ってるのよ！」
「ああ、ゴメンゴメン……」
　アルクは慌ててベッドから起き上がると、下着を着替えようとする。
「街の人に気づかれると面倒だから、早めに行こうって言ったの、アルクなんだからね。って、ちょっとぉ!?」
「へ？」
　男性特有の朝の生理現象……。
「へ、変態!!」
　こんもりと膨らんだ股間付近を見て、ミュは顔を真っ赤にして持っていた枕をアルクに投げつけた。
「いや、これは、その……仕方がないわけで……んごぉ！」
　籐で出来た硬めの枕は、いくら羽根綿のカバーを付けているとはいえ、それなりの衝撃でアルクの鼻先に激突したのである。
　宿屋を出てからもミュは不機嫌だった。先頭を歩き、アルクのことを一度も見なかった。
　この辺境の村イコリアでは、この時間から働く者はいない。外はまだ薄暗かった。
　ここは、古の女王と呼ばれる魔女の城が近く、魔物の動きが活発な地域だった。
　家畜はすぐに魔物に殺され、海も荒れている。唯一の救いとして、数十年前に訪れた大賢と崇められる魔導士によって土地と水に加護が与えられ、ヤシ科の植物が育つ地域となっていた。住人は籐で家具や日用品を作り、それを王都レンレラングラントに搬送することで生計を立てている。
「あのぉ……いい加減に機嫌を直してくれよ、ミュ」
「ふんっ！」
　最後尾からアルクはミュに声をかけたが、彼女は無視するだけだった。
「お兄ちゃん、ミュちゃんに嫌われちゃったね」
　アルクの前を歩くフェンデは、振り返りながらそう言った。長い髪の毛を二つに縛った術者の女の子は、アルクのことを『お兄ちゃん』と呼ぶ。もちろん、血縁関係

男と**女**の時空を超えた
冒険浪漫譚

MAGNA MATURE
マグナ・マチュア

第 1 話

完全オリジナルのライトファンタジーノベルが連載開始！　王道RPG風な世界で繰り広げられる少年と少女たちの冒険が、今、始まる…!?

髪ノ毛座・武田正憲
絵：西E田

はない。

「まあ、悪いのはアルクだしな。朝からあんなにおっ勃ててたんだ、そりゃ仕方がないさ」

ラナもまた振り返りながらそう言った。胸元を大きく開けた鎧。太股も露わにした露出度の高い出で立ちで、意気揚々と歩いている。

「だからアレは生理現象ってやつで……ん？」

「あのぉ……」

そんな四人の前に、一人の少女と老婦が歩み寄ってきた。

「マチュア家の勇者様……。この子がどうしてもって言って……」

女の子は五歳にも満たない幼子だった。

聞くと、魔族の襲撃で両親を亡くし、今は祖母の元で世話になっているそうだ。

「これから魔女を倒すんでしょ？　お父さんとお母さんの仇、絶対にとってね」

そう言って幾種類かの花で編んだブレスレットをくれた。

アルクはそれを受け取ると、少女の頭を撫でる。

「大丈夫。僕が必ず古の女王を退治して、世界を平和にするからね」

四人の表情が引き締まる。

すでに王都レンレラングラントを旅立ち、六カ月余りが過ぎていた。

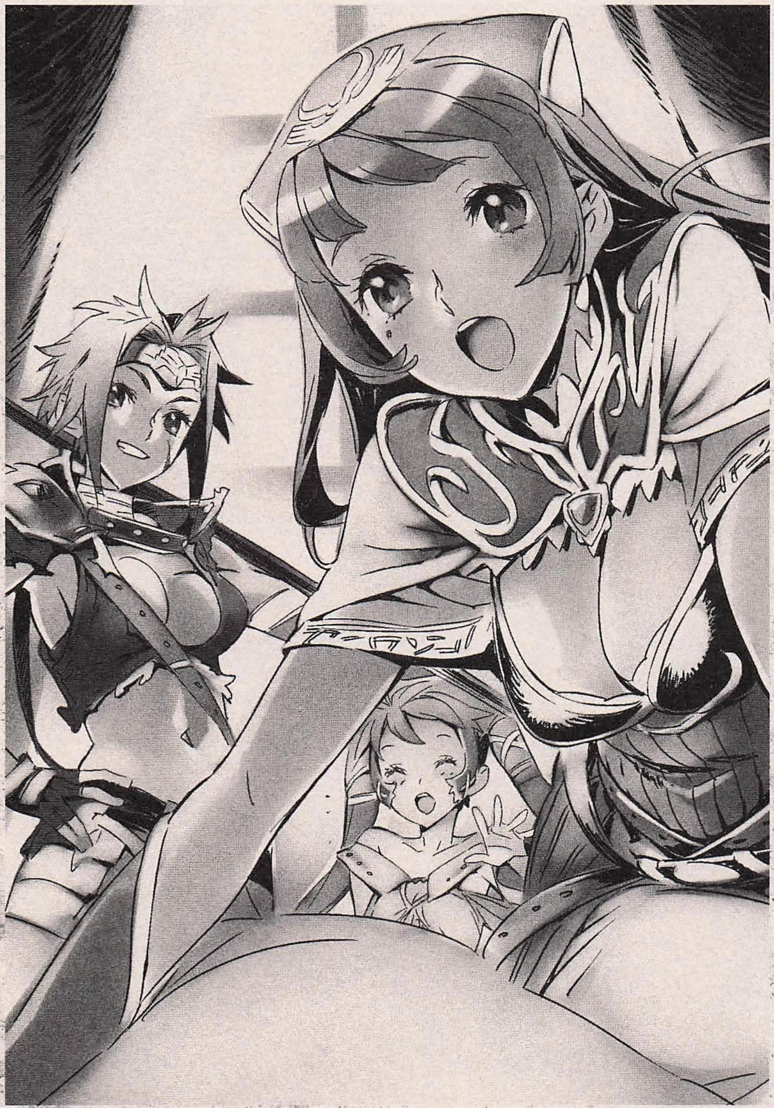
このグローデリア列島に魔族が侵攻してきてから十年、そして古の女王が出現してから二年の月日が経っていた。

アルクはマチュア家と呼ばれる代々続く勇者の家系の出身だった。そのため、国王であるレンレラングラントから、古の女王の討伐を命じられたのだ。

アルクはまだ十四歳だったが、勇者としての特別な力を持っていた。

幼なじみのミユ・フレデリクは修行の末に賢者となりアルクを助けた。

途中、ベモアという街の闘技場で知り合った十六歳の女剣士ラナ・グロックは巨大なハルバートを振り回し魔物を蹴散らす。



ウィンサウルの村では共に暮らしていた祖父を魔族に殺され、天涯孤独となってしまった十二歳の召喚士のフェンデ・アキュートを助けた。

そして今、数々の困難を乗り越え、四人はこの旅の最終目標へと近づこうとしていた。

大いなる厄災を招くと言われる古の女王の討伐。

魔女と称される古の女王の城は、このイコリアの目と鼻の先であった。

四人は街から一時間ほど歩いた所にある祠を目指していた。その祠にある隠し通路を抜けた先に、断崖の岬があり、そこから古の女王の城へと乗り込む手筈だった。

祠に入り、たいまつの明かりを頼りに奥へと進み、墓石を発見する。

『マスターケイモス　ここに眠る』

そう書かれた墓石を動かすと、階段が現れる。そしてその先に、断崖の岬への出口があった。

「いよいよだね、アルク」

ミユはそう言って、懐から魔法のリコーダーを取り出した。学府の幼年生が音楽の授業で使う縦笛である。

朝の怒りも消え、古の女王の城を目前にして、ミユも緊張の面持ちでアルクのことを見つめていた。

風と波しぶきの向こうに孤島があり、そこに城が見える。

城は暗礁に囲まれており、船での上陸は不可能であった。

アルクの旅は、この岬を越えるための手段を手に入れる旅でもあった。

長い旅路の末に手に入れた縦笛。これがその手段であった。

「行くわよ、アルク」

ミユが縦笛を吹く。心地よい旋律が辺りに響く。

そして雷鳴が轟き、雲が割れる。

空から金色の竜が舞い降りる。

「久しぶりじゃな、マチュアの子孫よ」

これが長き旅路の末に手に入れた力だった。

「グラシャルクドラゴン、魔女の城まで僕達を連れて行ってくれ」

「容易いことじゃ」

金色の竜は長い身体をくねらせながら、アルク達の前に頭を垂れる。四人はその鼻先から後頭部を渡り背中へと乗り込む。黄金の芝生の上に生えた背びれに跨ると、城を見据えた。

アルク達の最後の戦いが始まろうとしていた。

†-†

「矢の嵐だ！」

金竜の背中に乗って城へと近づくと、城壁には魔物達が弓を構えて待ち構えていた。低級の魔物であるゴブリンだった。

数百、いや数千本の矢が雨のように金竜に降り注ぐ。

金竜も自在に身体をくねらせ、矢を回避するが、背中に四人を乗せた状態では限界があった。金竜の身体には無数に矢尻が食い込む。

「グラシャルクドラゴンさんの傷、治してあげますね」

金竜の身体に手をかざし、ミユは呪文を唱えた。

白い光が金竜を覆い尽くし、身体に刺さった矢尻は抜け、傷も塞がっていく。

ミユは、生物のもともと持っている身体能力を増大させることによって治癒や防護の力を生み出す自然魔法の使い手であった。賢者であるミユは上級自然魔法と呼ば

登場人物紹介



主人公 アルク・マチュア

種族：人間
職業：勇者の末裔
年齢：14歳
異性経験：なし
魔法：念気

代々続く勇者の末裔として王から古の女王を討伐することを言い渡され、幼なじみの賢者・ミユらと共に冒険の旅へ！

ラナ・グロック

種族：人間
職業：傭兵の女剣士
年齢：16歳
異性経験：耳年増
魔法：中級連星術

アルクが冒険の途中で出会った傭兵の少女。アルクと決闘し、打ち負かされたことから女王討伐に同行することに。

クイーン

種族：人間（魔族に洗脳されている）
職業：古の女王
年齢：9歳
異性経験：興味なし
魔法：女王専用の特殊魔法

世界に大いなる厄災をもたらすという古の女王。魔族を束ね、自身も大いなる魔力を持っている。

ミユ・フレデリク

種族：人間
職業：賢者
年齢：14歳
異性経験：奥手
魔法：上級自然魔法
上級理力魔法

アルクの幼なじみの少女。勇者として旅立つ運命にあったアルクを想い、彼を助けるために賢者としての修行を積んだ。

フェンデ・アキュート

種族：人間
職業：召喚士
年齢：12歳
異性経験：興味津々
魔法：最上級召喚術

アルクの事をお兄ちゃんと慕う召喚士の少女。契約した精霊を呼び出し、戦わせることができる。

ザニーニャ

種族：インクバス
職業：遊び人
年齢：19歳
異性経験：ヤリヤリ
魔法：インクバス専用魔法

クイーンのお付き。腕に二匹の蛇を絡めている。

れる高位の治癒呪文を唱えることが出来る。金竜のように巨大な身体の傷でも、完治させることが可能だ。

　だが傷は治っても、ゴブリン達の放つ矢の猛攻は止まらない。

「フェンデ！　精霊召喚だ！」

　アルクが叫ぶ。

　フェンデは腰にぶら下げた大きなポーチから、銀色の瓶を取り出す。そしてそれを胸元に据えると、二つに折るようにして蓋を開けた。

「出でよ！　大気の精霊!!」

　瓶の中から、緑色の粒子が辺りに飛び散る。その粒子はやがてフェンデの身体を廻りながら、獣の形を構成していく。

　フェンデの使用する召喚魔法だった。

「大気の精霊よ！　風の防壁を!!」

　突風と共に巨大な影が姿を現す。

　前足はなく、背中に羽の生えたよぼよぼなイノシシであった。

「フェンデちゃんのためならおじいちゃん、頑張っちゃうぞぉぉ～！」

　いささかその容姿には似つかわしくないラブリーな口調で大気の精霊は意気込む。

　大きく呼吸をして、口から空気を吸い込むと、それを鼻から吹き出した。

　圧縮された大気の壁は透明な防壁となり、飛来する矢を破壊していった。

「入り口はあそこだ！」

　アルクが地表を指さす。

　城の中庭に位置する場所に向けて金竜が速度を上げる。長い身体を一直線にしながら六枚の翼を広げ、一気に滑空していく。

　中庭にはスケルトンナイトが無数に待ち構えていた。思屍と呼ばれる、魔族の邪法によって冥府の淵より魂が舞い戻った魔物の死骸だ。

「てやぁぁ！」

　金竜は地表すれすれの所で胴体をそり上げて軽く上昇する。その背中からハルバートを抱えたラナが飛び降りた。

　斬撃と共に数体の思屍を葬ると、城内へと続く城門へと一直線に駆けていく。

　続けてアルクも飛び降り、ラナの作った間隙を突いて、城門へと進んでいった。

　金竜の周りに思屍が群がると、フェンデはもう一つの瓶の蓋を開けた。

「出でよ！　大地の精霊よ！」

　轟音と共に地面が揺れる。思屍達の足元から岩石で形成された鋭い柱が無数に立つ。

「お主らの本来住む場所はここではないぞぉぉぉぉ」

　割れた地表から巨大な目が見える。大地の精霊は雄叫びを上げると、地中深くから触手とも言える岩石の柱を伸ばした。

　突き出した柱はスケルトンナイト達を串刺しにすると、割れた地面の中に引きずり込んでいく。

　中庭にいた思屍達はほとんどが地表に呑み込まれていった。

　敵のいなくなった中庭で、ミュも金竜から飛び降りると、城門を見据える。

「ライトニングハンマー!!」

　ミュは杖を掲げ、呪文を唱えた。

　賢者である彼女は自然魔法の他にも、人や木々、大地に根付いた想いの力を結集し、他者を破壊する理力魔法を唱えることが出来る。

　ライトニングハンマーと呼ばれる雷撃は、理力魔法でも最上位に位置する高位の魔法だ。

　ミュの杖の先から発せられた巨大な雷撃は、城門を木っ端微塵に破壊した。

　そうしてアルク達は、金竜に背後を守られながら、城の中へと入っていった。

†　†　†

城の最深部、玉座にちょこんと座る少女。年齢は九歳。だがその表情は、幼児と呼ぶには余りに妖艶で、そして冷たく乾いていた。

「私がこの城に来てから二年、やっとここまでたどり着いた勇者が出てきたか。で、何処の出身の勇者だ？」

　少女は落ち着いた口調で傍らに立つ男性に問いかけた。

「マチュア家の末裔と聞いています」

　男性もまた、静かに答えた。見た目は二十歳前後の青年であったが、年の功は年齢よりも遥かに上の雰囲気であった。

　彼の背中には二匹の蛇が生えており、それが肩の上から身体に巻き付き、両方の腕に絡みついていた。その二匹の蛇は、舌をチロチロと出しながら辺りを威嚇しているようだった。

　彼は人間ではない。インクバスと呼ばれる淫魔であった。彼の吐息を嗅いだ女性はたちまち淫夢に墜ち、精神的にも肉体的にもインクバスの虜になるという。

「撃退の手筈は整っているのか、ザニーニャ？」少女はそんな青年に臆することなく問いただした。

「はい、魔界より高位の魔物であるバスターデビルを呼び寄せてあります。ですのでクィーン様、ご安心を……」

　青年は少女に頭を垂れながら粛々と答えた。

「ふむ。あの巨大な怪物か。まぁ、魔物共は図体がでかいだけで役に立たない者が多いがな。いざとなれば、お前が相手をするのだろうな？」

「ご冗談を……私は戦闘は苦手ですよ」

「そうだな、お前は女を喜ばせることしか芸がなかったな」

「……」

　ザニーニャは頭を下げながら唇を噛んでいた。

　半年前、魔族として直属の上司に当たるヴァンパイアロードの命によってこの城にやってきた。当時八歳だったクィーンの遊び相手としてだった。だが彼女は遊び相手を必要とするどころか、自身の存在以外、この世に生きる他者と交わる必要のない傲慢な魔女だったのだ。

（ヴァンパイアロード様がなぜ俺をこんな所に派遣したのか、その真意はわからんが……）振り返れば、いささか屈辱の半年間だった。インクバスとしてクィーンを陵辱

することはおろか、彼女に自分の存在を認めさせることすら出来なかったのだ。
クイーンは人間だというのに……。

「アルク！　一気に魔女の所まで突っ込むぞ!!」
ラナが叫びながらゴブリン共をなぎ倒す。
四人は敵を打ち払いながら、クイーンのいる玉座の部屋の目と鼻の先まで来ていた。
だが――
「ラナ！　前だ!!」
ドアを開けたその先には天井の高い広間が広がっていた。天窓にはステンドグラスによる装飾が施され、そこから光が差し込んでいる。
その広間に赤い光が広がる。
地面に描かれた血の魔方陣からラナの身長の三倍はあろうかという巨大な悪魔が現れた。
ザニーニャの召喚したバスターデビルだった。
「グレザズデーモン!?」
人間の間では、初めてこの魔物を発見した冒険者の名前をとり、グレザズデーモンと呼ばれている。
まるで出会う者を嘲笑するかのような笑い顔の紋様を彫った仮面を被る悪魔……。九匹のグレザズデーモンと出会えば無限に仲間を呼び続ける珍しい現象を見ることが出来るという。もっとも、九匹のグレザズデーモンから逃れることが出来たら……ではあるが。
ゴォォォっとグレザズデーモンは息を吐きながら、右手を振り上げる。分厚い筋肉によって彩られた太い腕を一気に振り下ろすと、拳を床に突き立てた。
ドンという鈍い衝撃が辺りに響き、木の床は弾け、破片が飛び散った。
ラナは間一髪で横に転がり、その攻撃を避けたが、辺りに散らばった木片が見る見るうちに石に変わっていく様を見て蒼白となった。グレザズデーモンは石化能力を持っていたのだ。
「ちょ、ちょうどいいじゃねぇか。ゴブリンばっかで退屈してたんだよっ」

ハルバートを抱えながら起き上がると、一気に跳躍する。
「つあぁ!!」振り下ろす斧がグレザズデーモンの頭部を捉える。捻れた巨大な角の中心――仮面を着けた額部分に刃が突き刺さった。
「なにっ!?」
カァンっと甲高い金属音を発して、ラナのハルバートは弾かれた。
グレザズデーモンの仮面には傷一つ付いていなかった。
「こいつ、防壁持ちだ!!」
世界を脅かす魔物の中には、特殊な防護壁を持った高位の者が存在する。この防護壁は、魔法以外のいかなる攻撃も受け付けない。
ただ一つの例外を除いて――
「アルク、頼む！」
ラナが叫ぶと同時に、アルクは剣を構えた。
アルクが使う武器はクレイモアと呼ばれる両手持ちの大剣だった。刀身の中心部分をくりぬき、細身のアルクでも振り回せるように軽くしてある特注品だ。
何より特別なことは、この武器には念気と呼ばれる特殊な加工が施されている。
これはマチュア家の血筋を受け継ぐアルクのみが行うことの出来る、特殊な加護であった。
この加護を施した武器は、高位の魔物の持つ防護壁を破壊することが出来る。
この地上で、防護壁を持った魔物――眼前のグレザズデーモンのような高位の魔物を葬り去ることが出来るのは、アルクのみであった。それが勇者と仰がれるゆえんであった。
「このぉぉぉぉ!!」
大剣を抱えたアルクがラナの背中に足をかける。アルクはラナを踏み台にして高く舞い上がった。ラナもまたそこから跳躍し、アルクの踏み切りに勢いをつける。
ガラスの擦れるような不快な音を立てながら、アルクの構えたクレイモアの切っ先が、グレザズデーモンの喉元に突き刺さる。

仮面の隙間から、グレザズデーモンの吐き出した青色の血が滴り落ちてきた。
水音の混じった不規則な呼吸音を響かせながら、グレザズデーモンは後ろに倒れ込んでいく。アルクもまた、クレイモアを突き刺したままグレザズデーモンの胸板の上へと乗った。
そしてそのまま、さらに深く剣を喉に突き刺し、踏ん張りながら刃を胸元へと下ろしていく。
マチュア家の力を持つ者が三日三晩強く念じることによって武器に与えることの出来る念気の力。クレイモアはその念気の力によって加護されている。その加護によって、グレザズデーモシの身体は、まるでバターのようにいとも容易く切り裂かれていった。
「魔女の部屋は、あの扉の向こうか……」
アルクが玉座への入り口を見据えた時、地面が再び赤く光る。
「まさか……!?」
その光は一つではなかった。
次々に浮かび上がる魔方陣。
そしてその中から現れ出でるグレザズデーモンの群れ――九匹のグレザズデーモンだった。
「こんなにたくさんのグレザズデーモンなんて、相手にしてられないよ！」フェンデが叫ぶ。この広間に移動するまでに、手持ちの召喚魔法はほとんど使い果たしていたのだ。
ゴォォォォ!!
九匹のグレザズデーモン達は、それぞれに低い唸り声を上げた。狼の遠吠えのように、その声は遠くまで響く。異界の仲間達の元へと……。
「こいつらが一斉に仲間を呼んだらどうすることも出来ないぞ、アルク!!」
ラナが狼狽しながら叫ぶ。
剣士である彼女には、防護壁持ちの魔物に対する対抗手段がなかったのだ。
「どうする……？」アルクは唇を噛んだ。
加護のある武器で九匹のグレザズデーモンを倒すこと

は可能だろう。だがそれぞれのグレザズデーモンを相手にしている間、ラナやフェンデ、そしてミュを守ることが出来ない。フェンデの召喚魔法はすでに使い果たしているし、ミュもまた理力魔法を連発し、疲弊していた。

「アルク、ここは私に任せて。魔女の玉座を目指して」

その時、悩むアルクにミュが声をかけた。

「でも……」そう言いかけたアルクの口に、ミュは人差し指を縦に押し当てて、微笑んだ。

こんな状況でもこのように悪戯っぽく微笑むことが出来る幼なじみを尊敬しつつも、そのかわいらしい表情に思わずアルクは頬を赤らめた。

「私のエクスプロージョンの魔法なら、奴らを一掃出来るわ。だから、構わず玉座を目指して」

理力魔法の最上位魔法であるエクスプロージョンは、周囲の魔物を灼熱で焼き払う魔法だ。だが使用者の精神と肉体を消耗させ、下手をすれば命を落としかねない危険な魔法であった。

「でも!!」

「早く、アルク……！　世界の平和のために……！」

悩んでいる余裕はなかった。ミュの決意と、自分が背負った使命の重大さを痛感しながら、アルクはその場を後にする。

クレイモアを振り回し、グレザズデーモンの間を掻い潜りながら玉座へ続く扉を開く。背後では巨大な灼熱が、グレザズデーモンを呑み込んでいく。

「よく来たな、勇者よ」

玉座にたどり着いた時、アルクの身体はぼろぼろだった。広間から数室の部屋を抜け、多数の魔物を葬り、ここにたどり着いたのだ。

目の前に魔女がいる。

（幼い姿だとは聞いていたが、まさかこんなにも子供だなんて……）アルクは内心でそう思いながら、大剣を杖にして彼女に近づいていく。

アルクは、それから先のことはよく覚えていなかった。懐から魔女を封印するために用意したケイモスの護符を取り出し、城ごと魔女を封印した。

そして同時にアルクも、暗闇の中に落ちていったのだった——

†　†　†　†

『——起きて、ねえ起きてよアルク』

意識の遠くの方から、声が聞こえる。優しい女性の声だ。

懐かしい声だった……。頬に触れる温かい指先。ゆっくりと目を覚ますと、そこには女性がいた。見慣れた目尻の下のほくろ……だが何かが違う。

「やっと起きたんだねアルク。あの城を封印した時、魔女の呪いでアルクだけは二十五年間も眠りについていたのよ」

（二十五年間……？　僕はあれから二十五年間も眠っていたのか!?）

目をこすりながら目の前にいる女性を見る。

「み、ミュ……？」

幼なじみだったはずのミュが、二十五歳も年をとって、すっかりと大人の女性に——

（いや、大人の女性というか、むしろ……）

「二十五年間は寝坊し過ぎだぞっ」

そこにいたのは、紛れもなく三十九歳になった幼なじみのミュだった。

「ミュがすっかり熟女になってるぅぅぅぅぅぅ!!」

【次号に続く】



TOKYO MANIAC MAISON

趣味人の住まう投稿コーナー　第0回

東京マニアックメゾン

新たな読者コーナー始動

オタク専用マンション、千代田区にオープン（予定）！

入居者（とうこうしゃ）募集

というわけで、新読者コーナーは「千代田区のどこかに建つ、マニアが集うマンション」という設定で始まることになりました。なぜ千代田区なのかというと、来年に会社＆編集部がそこに引っ越すことになっているから。まだしばらく先の話ですけどねー。

リューヤ：これまでの読者様は1ヵ月ぶり。今号からの読者様ははじめまして。このページは次号から本格オープンする新読者ページ「東京マニアックメゾン」（略称：マメゾー）の予告です！

中川：今号のリニューアルで版型が大きくなりましたし、誌面構成も変わって本誌が新しくなったのはわかりましたが、ここの担当者の顔ぶれはほぼ変わりませんね。

ハル：そうそう。メンバーも3人になっちゃいましたし。

リューヤ：まぁ、将来的には増員もあり得ますが、まずはこの3人でスタートしてみます。あと〝新〟と名乗るぐらいですから新しい試みはいくつか考えていますよ。

ハル：たとえば？

リューヤ：一番大きいのはネタですね。これまでもゲーム以外のネタはこっそり募集していましたけど、これからは大々的に募集します。ゲーム、アニメ、映画、コミック、小説などなど、趣味に関する幅広いネタを投稿してください。

ハル：にぎやかになりそうですね。

リューヤ：ということでマメゾー、次号より本格始動になります。みなさま奮ってご投稿ください！

各コーナー担当者はまずこの3名

今後ページ増に伴ってライターも増えそうですが、当面はこの3人で行きますのでよろしく。



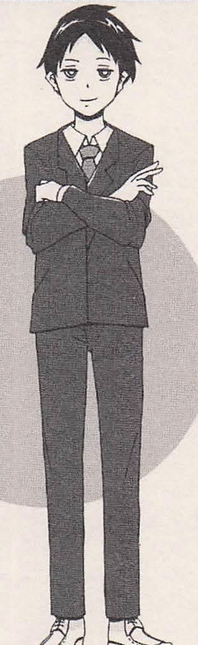
管理人●リューヤ

喫茶店のマスターから華麗な転身を遂げた当ページのメインライター。ちなみに歴史ゲー＆ギャルゲーマニアです。



B101号室住人●ハル

いつか2次元へのトビラが開くと信じてやまないオタク女子です。楽しいこと探しにかけては超アグレッシブ！



謎の0号室住人●中川大明

雑学大好きなライター。今年は周囲からも突っ込まれるほどのアップル信者と化し、新商品のほとんどを購入。

イラスト●朝霞太郎

入居するとこんな特典と企画が！

●投稿して掲載されるとRNを贈呈！

当ページにメールやハガキを送って採用された場合、投稿者様には会員番号としてRN（ルームナンバー、要するにマンションの部屋番号）を贈呈いたします。番号は001からの連番ではなく、101（1階の1号室）から始まって110（1階の10号室）まで割り振られ、11人目からは201（2階の1号室）から210（2階の10号室）までとなります。つまり1フロアに10部屋あるマンションを想像してもらえばよろしいかと。なお、マンションが何階建てなのかですが、上にどこまでも伸びていく設定となっております!?

●住人紹介コーナーもそのうち始動!?

まだ「こんなことやろうと考えてるよ」という程度ですが、住人（投稿者様）紹介コーナーをやりたいと思ってます。例えば「住人の肖像」とかなんとかいう新コーナーを作って、毎回こちらから指定する人に、自己紹介をハガキに書いて送ってもらうような内容とかですね。場合によってはメールや電話を使ったインタビュー形式にしてもいいかもしれません。とまあ、まだいろいろと未定なのでご意見をいただければ前向きに検討させていただきます。

●RNでチームを分けてゲームを開催！

採用者が順調に増えて部屋が埋まってきたら、投稿者様をチーム分けして、簡単なゲームを楽しんでもらうことも考えています。チーム分けは左の表を見てもらえればわかるとおり、RNを基準にして同じフロアの住人同士で組んでもらったり、下1ケタが同じ人（101と201、301……）で編成したりします。なお、このゲームは強制参加ではなく、参加していただける人だけでも遊べるよう、いろいろと仕掛けを考えています。気になるゲーム内容については構想＆妄想段階。「こんなことがやってみたい」という案がありましたらぜひお寄せください。ハガキ裏のコメントにちょこっと書くくらいでも結構ですのでよろしくお願いします。

RNの1ケタが同じ人でチームを組む（縦列）／**同じフロアでチームを組む**（横列）

501号室	502号室				
401号室	402号室				
301号室	302号室				
201号室	202号室			209号室	210号室
101号室	102号室			109号室	110号室



今回の読者ページリニューアルで一番のサプライズはイラストレーターさんの変更だったのではないでしょうか？　何しろ、前号まで投稿者として活躍されていた朝霞太郎さんですからねぇ。ちなみに投稿者様のなかから次のイラストレーターを選ぼうと言い出したのは担当編集のRonで、何人かの候補から朝霞さんが選ばれたわけです。絵が個性的で上手だし、都内在住で打ち合わせがしやすいし……と言うことなしの人選だったかな。というわけでみなさま、朝霞さんともども新読者ページをよろしくお願いいたします。（リューヤ）

「中古で欲しい物があったら即GETが基本」と折に触れ言ってきた私ですが、実はこれ、痛い目を見た経験談でもありまして。昔から探していたゲームを中古で見つけた際、あまりの高さに（プレミア付いてた）手を出すのをためらってしまい、以来8年も探し続けているからなのです。そのゲームが何かというと『偽典・女神転生』（シリーズ唯一のパソコン版。女悪魔とけしからんことができたり、ヒロインが悪魔の晩ご飯にされる展開があるので当然18禁）なんですけど。この作品を持っていて、売ってもいいという読者様がいたらご連絡ください。マジで。（リューヤ）

ゲームのなかでも、乙女ゲームに目がない私。日々2次元のイケメンを追いかけているのですが、同性で「イケメン<越えられない壁<美少女」な属性の方と話をしているときは「なるほど、それもひとつの萌えだよね」なんて、冷静に聞いていたものです。が、しかし。最近、TVアニメ「百花繚乱 サムライガールズ」を観て以来、完全に美少女！　おっぱい！　とノックアウト状態に（初回コラムからおっぱい！　なんて言っていいのか内心ビクビクしつつ）。昔の「セイバーマリオネット」のようなテイストを感じて、毎週キャッキャうふふしています♥　（ハル）

最近友人の強い勧めを受け、遅ればせながら初めて『逆転裁判4』をプレイしたのですが、探偵パートがとにかく苦手です。それもひとえに記憶力の低下が原因かと。先日も家を出るとき、家のカギを忘れたことに気づいて部屋に引き返すも見つからず。必死に家探しした結果、前日に使っていたカバンに入っているというお粗末なありさま。やっと出かけられると思い、玄関まで行ってまたカギがないことに気づく……。こんな私は、なんと法学部出身です。一時は弁護士を目指したことも。そんな自分に全力で、異議あり！　です。　（ハル）

投稿募集コーナー一覧

みなさまの投稿を受けつけているコーナーは左の3つ。ライター同様、増ページとともに増えていきますのでご期待ください。

イラスト&4コママンガ掲示板

担当 リューヤ

こちらはお好きなキャラの白黒イラストを掲載するコーナーとなります。同時に、ゲームやコミック、アニメなどを元ネタとした4コママンガも大募集します。元ネタがメジャーかマイナーかは問いませんが、ハガキ裏のコメントに元ネタが何かを書いておいていただけると迷わずに済むので大助かり。ともあれ、左の例を参考にハガキをお送りいただければと思います。



▲東京都　阿部逸人様：某アニメ……「覇王大系リューナイト」ですね、わかります。『スパロボNEO』に参戦したときは正直驚きました。

▼大分県　也様：『デススマイルズ』ですね。「服がかわいいので描いてみたかった」とか。ゴスとかボンテージとかが特徴的でしたからねー。

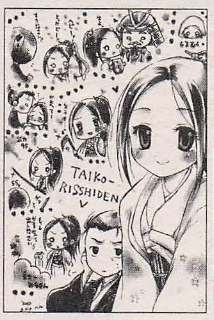




▲千葉県　むうな様：髪とかボルトとか、細かいところまで丁寧に描き込んでいるのが好印象。背景を工夫するともっとよくなると思います。

▼千葉県　ジャンク様：『ロマサガ』のミリアムですね。リメイク前とあとの2パターンを並べて見ると、かなり印象が変わったのがわかりますね。





▲群馬県　ハル様：何度でも言おう。『太閤立志伝V』が一番好きなゲームであると。こないだも軽く1回天下統一したけど飽きないんだよなあ。

ハルの談話室

担当 ハル

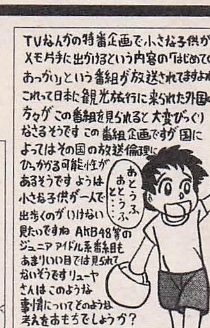
ゲーム、アニメ、音楽、映画など、さまざまな趣味の話題から、日常のささいな出来事まで。住人のみなさんに自由に語っていただくコーナーです。誰かに話すほどのことではないものの「これって自分だけ？」と疑問に思うことやマイブーム、ご当地自慢などのユニークなネタをお待ちしてます！　さて、初回となる今回は、過去にいただいた投稿作品から、募集するハガキの例をご紹介したいと思います♪

■「某本体同梱版のPSPを落とした衝撃で、UMD読み込み部のフタが破損。……どう泣いていいのかわかりませんでした」　（東京都　抹茶ナイト様）

機械の性能は上がったといえども、ゲーマーにとっては逃れられない悲しみです。次点は、間違いなく充電切れかと。こんな具合に、お題はなんでもOK。ゆるく楽しくをモットーに、居心地のよいコーナーを一緒に作っていきたいです。左の4点の作品のようなイラストつき投稿も大歓迎です♥

▼兵庫県　アルタイゼン様：今年も残すところ、あとわずか。毎年の苦行、大掃除のシーズンが近づいてますよ。捨てる勇気も……大切ですよね。





▲大阪府　岡周二様：「はじめてのおつかい」。大好きでよく見てはガン泣きしてます。しかし、国によって事情はさまざまなんですねえ……。

▼神奈川県　木賊みどり様：海が近いなんてすごくうらやましい!!　夏場は花火大会とかあってキレイでしょうね。チラーミィがかわいすぎる。





▲埼玉県　星空様：日々お布施して生きている私としては、大いに共感できるネタです。『戦国BASARA』はアニメも、コラボも本気なので好きです。

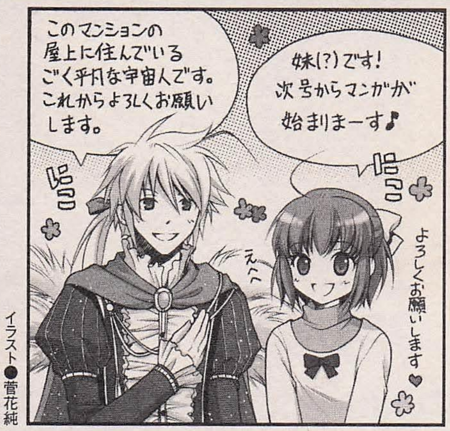
真ゲームの素

担当 中川大明

今の世の中、わからないことだらけじゃありませんか？
・わりとお手軽な感じで「国家機密」が流出してしまうこと。
・スマートフォンが増えてきた影響で、携帯電話の料金プランが、また複雑になってきたこと。
・オタ婚活(定員40名)に500名超の応募があったこと。
・カラオケの最新曲ページに知っている曲がなかったこと。
・全裸で「キネクト」を遊んで写真を撮られてしまう人。
・反社会的行為の動画配信をする悪趣味な人。
・地方競馬の「あずにゃんカワイイデスヨ杯」。
・日本のメールの9割が迷惑メールだということ。
・「禁煙なんて簡単だよ。俺なんてもう何回も禁煙してるし」。
・クラブニンテンドーの「2010年度プラチナ会員特典」。
・前髪パッツンを「ああ、ふかわりょうさんや雨上がりの蛍原さんみたいな髪型でしょ」というとイヤな顔をされること。
・中年のおっさんたちが和気あいあいとPSPの『けいおん』。
・「みんな『ポケモン』やろうよ。楽しいよ」と編集部で勧誘。
・「電車なう」で留守を確認した泥棒が安心して空巣。
・「パンツっぽいもの」を付録にするいくつかの雑誌。
・「もう秋元康にはだまされないぞ」というAKB48ファン。
・「ハイリスク、ノーリターン（江頭2：50）」。
・「○○がよくわからないからガンダムで例えて」。
・どう見ても「携帯電話つきデジカメ」。
・自分に正義感があるゆえに、対立者が悪になってしまうこと。
・もはや「現世離れ」状態の「若者の○○離れ」。

ちょっと思いついたものを挙げただけで、この有様ですよ。そりゃ、マンガのキャラが「絶望した」と憤ってしまうのも無理はありません。

まあ、一番よくわからないのは、先月号で「本誌のリニューアル後は、もう私が担当することはないんじゃないですかね」みたいなことを書きながら、こうしてまたいけしゃあしゃあと出しゃばっている私自身なのですけどね。……いや、あの、どうもすみません。どうかここは慈善活動や人命救助の一環と思って、またよろしくお願いできませんか？



イラスト●菅花純

投稿のお約束

●必要記入事項

投稿の際はハガキかメールをご使用いただき、住所や氏名、ペンネーム、投稿コーナー名、コメントといった必要事項を書き添えて、左の宛先までお送りください。特にコメントは、おもしろいことを書くとページ隅のハシラネタとして採用されるかもしれないので気合を入れて書くとよろしいかと。なお、投稿の締切は雑誌発売の1週間後が目安ですが、数日程度なら遅れてもどうにかなります。間に合わなくてもその次の号に載るかもしれないので、お気軽に投稿をお願いします。ちなみに、リニューアル前は雑誌の発売日がズレて、ちょくちょく締切が鬼スケジュールになっていましたが、今後は発売日が固定の方向なので、そんなムチャクチャなことにはなりません。たぶん。

●メール投稿について

メールでイラストを投稿する場合には、縦横比をハガキと同じにして、画像の解像度が350dpi以上になるよう調整したうえで、メールにイラストを添付する形でお送りください。縦横比が狂っていると、仮に掲載されてもハガキサイズに収めるため端が切れたりしますので、十分お気をつけください。誰も得しない結果になりますからねー。イラストの拡張子はJPGやGIF、BMPなど一般的なものなら大丈夫。また、1通のメールに複数のイラストやネタをまとめる際はメール容量6MBが上限の目安となります。それ以上のサイズになる場合は、ZIPで圧縮してください。なお、住所や氏名、コメントなどといった必要記入事項は、メールの本文に書いていただければと思います。

●封筒を使うとお得!!

ハガキを複数投稿する場合は、封筒にまとめて入れると切手代が節約できます。また、その場合はハガキと同サイズの厚紙を使うとより経済的ですが、紙が薄いと掲載できない場合がありますのでご注意を。なお、ペンネームなどの投稿の必要項目は、封筒や便せんではなくハガキ&厚紙の裏への記入をお願いします。開封したら封筒は捨てちゃうので、見落とす事故があったりするんだこれが。なお、封筒にはアンケートハガキを入れてもOKです。

●RN（ルームナンバー）について

右ページでも少々触れましたが、ここで再度RNについてのお知らせを。イラストや文字ネタなどの作品が本誌に初掲載された投稿者様には、3ケタの数字からなるRN（ルームナンバー）を進呈しております。これは当ページの会員番号で、作品掲載時にペンネームとともに記載されますのでどうぞよろしく。

投稿の締切

12月3日

メール投稿用アドレス

games-dokusya@ml.asciimw.jp

ハガキの宛先

〒160-8326
(株)アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部
マメゾー○○○係

★子供の頃、マンホールの下には地獄があると思っていました　石川県　かおる様　（リ）同じく子供の頃、マンホールから出てきた工事の人を地底人だと思って泣いたことが（笑）

毎年この時期になると、流行語大賞がどうなるのかが楽しみだったりします。今年は「ベスト16」「岡ちゃん、ごめんね」「本田△（ほんださんかっけー）」「パウル君」など、ワールドカップ関連のノミネートが目立つのでサッカーファンとしても嬉しい限り。政治関連からは「ダメ菅」「脱小沢」などがノミネートされていましたが「Sengoku38」は登場時期が遅すぎたせいかナシ。うーむ、惜しい。ゲーム関連からも「ネトゲ廃人」が入ってましたが、まあ大賞には選ばれないだろうな。個人的には「本田△」に大賞取ってほしいんだけどなあ……。　（リューヤ）

読者アンケート

左のハガキに欲しいプレゼントの番号（P.179を参照）とアンケートの回答（数字は右詰めで記入してください）、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼ってお送りください。たくさんのご応募、ご意見やご感想をお待ちしております。

1 あなたの性別を教えてください。
①男　②女

2 あなたの学年・職業を教えてください。
①小学生以下　②中1　③中2
④中3　⑤高1　⑥高2　⑦高3
⑧短大・専門学校生
⑨大学・大学院生
⑩予備校・浪人生　⑪会社員
⑫アルバイト　⑬無職・休職中
⑭主婦　⑮その他

3 電撃ゲームスをどこで知りましたか？
①雑誌誌面での告知
②書店　③電撃オンライン
④その他のインターネット
⑤イベント
⑥街頭広告などの宣伝物
⑦その他

4 本誌の購入状況を教えてください。
①毎号買っている
②ときどき買っている
③初めて買った

5 次号も電撃ゲームスを買おうと思いますか？
①絶対に買う　②おそらく買う
③まだわからない
④おそらく買わない

6 どの情報を知りたくて本誌を購入しましたか？　目的となった記事を右の記事リストから2つ選んで、番号でお答えください。

7 本誌の記事でよかったものを右の記事リストから3つ選んで、番号でお答えください。

8 本誌の記事でよくなかったものを右の記事リストから1つ選んで、番号でお答えください。

9 今号の表紙について、どう思いますか？
①すごくよい　②よい
③ふつう　④悪い
⑤すごく悪い

10 今号の価格について、どう思いますか？
①高すぎる　②少し高い
③ふつう　④ちょっとお得
⑤すごくお得

11 普段よく読む雑誌があれば、その番号を3つまでお答えください。
①電撃PlayStation
②デンゲキニンテンドーDS
③電撃アーケードゲーム
④電撃魔王
⑤電撃Girl'sStyle
⑥電撃G'sマガジン
⑦週刊ファミ通
⑧ファミ通Xbox 360
⑨ファミ通DS＋Wii
⑩ファミ通WaveDVD
⑪月刊アルカディア
⑫ゲーマガ　⑬Vジャンプ
⑭ゲームジャパン
⑮NINTENDO DREAM
⑯週刊アスキー
⑰その他（雑誌名をお書きください）

12 ゲームタイトルの特集以外に、読んでみたい特集テーマがありましたら教えてください。

13 あなたはゲーム雑誌を買うときに何を重視しますか？　3つまでお答えください。
①表紙
②買おうと思っているソフトの情報量
③買ったソフトの情報量
④紹介しているタイトルの数
⑤新作情報
⑥レビュー
⑦連載コーナー
⑧業界情報・ニュース
⑨付録

14 持っているハードをお答えください（複数選択可。ハガキにある枠の中の番号をぬりつぶしてください）。

15 今後、特集してほしいゲームソフトのタイトル・機種名を1つ書いてください。

16 最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名を、できるだけ正確に3つまでお答えください。

17 16のソフトを攻略するときに何を参考にしましたか。1つ選んでお答えください。
①電撃の攻略本
②電撃以外の攻略本
③電撃のゲーム雑誌
④電撃以外のゲーム雑誌
⑤何も参考にしていない
⑥インターネットの情報
⑦その他（具体的にお書きください）

18 これから発売されるゲームで遊んでみたいものを、P.134～137の「新作ソフトスケジュール」から3つ選んで、番号でお答えください。

19 最近購入したコミックのタイトルを1つ書いてください。

20 最近よく見るTV番組（アニメ、ドラマなど）のタイトルを1つ書いてください。

21 グラビアページに登場してほしい芸能人の名前を1人（または1グループ）書いてください。

記事リスト

①【連載】3号連続大プレゼント
②【企画】Gamer-Pointを大活用！
③【連載】クリエイターのDEEPな履歴書
④【連載】12月のゲーム&エンタメカレンダー
⑤【特集】なぜ僕らは"狩る"のか？
⑥【連載】狩られ道
⑦【特集】タクティクスオウガ 運命の輪
⑧【NO GAME,NO LIFE】Fallout: New Vegas
⑨【12月のゲームPickup Interview】不思議のダンジョン 風来のシレン5 フォーチュンタワーと運命のダイス
⑩【12月のゲームPickup Interview】ガンダム無双3
⑪【12月のゲームPickup Interview】The 3rd Birthday
⑫【12月のゲームPickup Interview】電脳戦機バーチャロン フォース
⑬【連載】12月のゲームPreview&Review
⑭【企画】Kinectってやっぱり○○！
⑮【企画】ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生
⑯【企画】俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル
⑰【企画】うみねこのなく頃に ～魔女と推理の輪舞曲～
⑱【企画】ぎゃる☆がん
⑲【企画】つくものがたり
⑳【企画】ファイナルファンタジーXIV
㉑【Now Playing!】Fable III
㉒【Now Playing!】ファイナルファンタジーXI
㉓【連載】西村キヌの我得四畳半ゲームス
㉔【連載】『テイルズ オブ』を創るヒト。
㉕【連載】電撃サガ・アーカイブ
㉖【連載】パンゲア研究
㉗【連載】ゴッドイーター バースト キャラクターファイル
㉘【連載】もぎたて！ギャルゲマストバイ
㉙【連載】恋のチャイムが鳴る前に…
㉚【連載】Pの奇蹟
㉛【企画】楽天ブックスでゲームしよう！！
㉜【コミック】わたし、猫耳萌子です！
㉝【連載】ピックアップNews&Report
㉞【企画】角川ゲームス キーマンインタビュー
㉟【連載】いつでもどこでも基本はダウンロード
㊱【連載】ゲームでトモダチのコミュニティ！
㊲【連載】iPhoneもiPadもやっぱりゲーム機！
㊳【連載】ゲームならPCでやりたいものです
㊴【連載】ゲームセンターの今！
㊵【連載】Games Data Scope
㊶【連載】新作ソフトスケジュールwithピックアップタイトル
㊷【連載】レゲーの花道
㊸【コミック】ロスト プラネット バウンドレイブン
㊹【小説】マグナ・マチュア
㊺【連載】東京マニアックメゾン
㊻【特集】ゲーマーだから"モテ"も攻略してみました
㊼【特集】ヨーヨーブームは10年に1度やってくる！
㊽【旬なエンタメ最前線】ANIMATION
㊾【旬なエンタメ最前線】COMIC
㊿【旬なエンタメ最前線】MUSIC
51【旬なエンタメ最前線】HOBBY
52【旬なエンタメ最前線】BOOK
53【旬なエンタメ最前線】Digi-MONO
54【編集部発エンタメ現場主義！】アイドリング!!!の勉強させてもらいますング!!!
55【編集部発エンタメ現場主義！】噂のアレ
56【編集部発エンタメ現場主義！】今、この「プロレス」がおもしろい！
57【編集部発エンタメ現場主義！】買ったから言える「これはいい」
58【編集部発エンタメ現場主義！】じゅしのパチスロマニアックス！
59【編集部発エンタメ現場主義！】非電源系ゲームで2D6！
60【編集部発エンタメ現場主義！】東京のダンジョン
61【連載】水曜どうでしょうのディレクター陣がなぜかゲーム情報誌で連載はじめます！
62【連載】全国G級駅弁
63【連載】巻末グラビア
64【企画】マリシアス

Staff

■編集長　千木良章
■副編集長　野村一真／本多昇
■デスク　宮下雅史／古川朋久
■編集　飯塚岳史／中村需志／荒木賢一朗／石丸裕貴／染谷行人／田中雅邦／平岡祐輔／松崎豊／大野英士／片山和哉／木原大輔／高橋智也／田中千尋／前川晋／松下彩／松下忠嗣／三輪邦宏／三輪玲子／山口剛史／渡辺諭
■ライター　青柳将太／伊藤裕章／入江康／梅津康宏／大山卓也(ナタリー)／加藤絢子／川地誠／久保内信行／小池洋平／小嶋勝之／齋藤尚志／櫻井慎太郎／佐藤智也／佐藤光伸／サワダヤスヒロ／鈴木拓馬／瀬戸博聡／高見沢有志／田島勝／田中弘二／田下広夢(伝心柱)／西谷恵／西廣智一(ナタリー)／長谷川暢俊／平出武志／藤井幹順／箕口佳奈／三井一穂／八島伸之／渡辺一史／渡部真巳／倉西誠一
■編集補助　保坂真優美／森田留衣
■デザイン　蛇川貴子／杏珠(studio H.M)／安藤尊子／市川正美／稲葉晴彦(MUTE)／風間芳子／川又紀子／グラフィオ／クリエイティブデザイン羽沢組／小松浩則／斉藤和代／シンプリィ／タイプビー／高島ヒロキ／高野卌／高橋デザイン事務所／角田啓介／東海創芸／冨畑浩二／ニイナナニイゴオ／バナナグローブスタジオ／マイクロフィッシュ／明昌堂／リーフ
■カメラマン　塚原孝顕／外崎久雄／林久平
■電撃ゲームメディア総編集長　江口聡

デンゲキニンテンドーDS 1月号増刊
2010年11月26日発行・発売
第11巻 第2号 通巻177号
発行人　渡部雅人
編集人　江口聡
発行所　株式会社アスキー・メディアワークス
〒160-8326　東京都新宿区西新宿4-34-7
TEL 03-6866-7530(編集)
TEL 03-6866-7500(広告)

発売元　株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
TEL 03-3238-8528(営業)
印刷所　図書印刷株式会社
DTP　東海創芸／明昌堂／エストール
表紙・ロゴデザイン　K Plus artworks(小林博明)

★電撃ゲームス公式ウェブサイトもチェック！
http://games.dengeki.com/

電撃ゲームス 次号予告

Vol.16は12月27日(月)発売予定

特集1 ゲームの戦場・フィールド
戦場をテーマとしたゲームは何が魅力なのかを探る。また、戦場カメラマンの渡部陽一氏にリアルの戦場について直撃インタビュー！

特集2 年末年始物欲全開買い物講座
物欲を刺激する「おもしろい」「便利」「熱中する」モノを家電量販店で探索。お正月休みはこれで充実間違いなし！

付録『モンスターハンターポータブル 3rd』冬期講習ガイド
もうプレイをしている人にも、これから正月休みに向けて始める人にも役立つ攻略情報が満載の一冊！　特別企画も充実!!

※内容は変更になる場合があります。

お便りの宛先
〒160-8326 (株)アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部　○○○○係
※お寄せいただいたお客様の個人情報のお取り扱いについては、欄外をご確認ください。
※ゲームの内容やウラワザなどに関するお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。

電撃ゲームス Vol.15 読者プレゼント

応募の決まり

付属のアンケートハガキにご希望のプレゼント番号を記入してご応募ください。対応機種が複数ある場合は、アンケートハガキの自由欄に欲しいほうの機種をご記入ください。なお、アンケートのご回答内容は当選・落選に一切関係ありません。

応募の締め切り 12月24日 消印有効

1 Wiiリモコンプラス

任天堂



■シロ ■クロ ■アオ ■ピンク ■アカ

Wiiリモコンに Wii Motion Plusが内蔵された「Wiiリモコンプラス」を3名様に！ 5種類ある色のなかから欲しい色をアンケートハガキの自由欄に記載してください。

3名

2 PlayStation Move

SCE



加速度センサーやジャイロセンサーなどを備えたモーションコントローラとカメラがセットになった「PlayStation Move」。これを3名様にプレゼント！

3名

3 Xbox 360 Kinect センサー

マイクロソフト



本体に搭載された映像センサーや距離センサーを利用して、コントローラを持たずに各種操作が可能になるKinect。この新感覚デバイスを3名様にプレゼントします。

3名

4 モンスターハンターポータブル 3rd

カプコン

PSP P.16、66で紹介！



国民的ゲームソフトともいえる『モンスターハンター』シリーズの最新作『モンスターハンターポータブル 3rd』がついに発売。狩猟の時期が再びやってきた。

3名

5 テイルズ オブ グレイセス エフ

バンダイナムコゲームス

PS3 P.64で紹介！



昨年12月にWiiで発売された『テイルズ オブ グレイセス』がさまざまな新要素を加えてPS3に登場！ クリア後の世界を描くシナリオなどが追加されている。

3名

6 The 3rd Birthday

スクウェア・エニックス

PSP P.56、71で紹介！



『パラサイト・イヴ』シリーズ第3弾。2012年のニューヨークで大量発生した異形生物ツイステッドと、それらに対抗できる力を持つ主人公アヤ・ブレアの戦いを描く。

3名

7 SKE48 松井珠理奈、平松可奈子、矢神久美サイン入りポラロイド



■松井珠理奈 ■平松可奈子 ■矢神久美

（写真はイメージです）

P.227からの巻末グラビアに登場したSKE48の松井珠理奈、平松可奈子、矢神久美の直筆サイン入りポラロイドをプレゼント！ 上の写真と実際の写真は異なります。

各1名

8 SKE48 トレーディングカードコレクションBOX



名古屋を本拠地とする人気急上昇中のアイドルグループSKE48のトレーディングカードBOXセットをプレゼント！ このBOXには10パック70枚のカードが封入されています。推しメンを求めてご応募ください。

1名

電撃ゲームス Vol.13 読者プレゼント当選者（敬称略）

❶フロントミッション エボルヴ：岩手県 渡部文一（PS3）／福岡県 亀崎拓也（PS3）／埼玉県 勝部元（Xbox 360）
❷デッドライジング 2：大阪府 橋本一彦（PS3）／兵庫県 二反田奈緒子（PS3）／青森県 夏坂恵一（Xbox 360）
❸Halo: Reach：岐阜県 三浦直也／愛知県 岩田清和／埼玉県 新井大
❹大神伝 ～小さき太陽～：埼玉県 岡田花純／神奈川県 白水亜矢／福島県 佐々木一広
❺ポケットモンスターブラック・ホワイト：岡山県 堀仁美／福島県 宗方公良／神奈川県 金子正喜
❻英雄伝説 零の軌跡：島根県 竹根奈津季／青森県 程川明廣／茨城県 田中純子
❼クロヒョウ 龍が如く新章：大阪府 千野順平／埼玉県 三好 航／岡山県 小河原颯馬
❽ファイナルファンタジーXIV エオルゼア オフィシャルスターティングガイド：東京都 佐々木佐知子／兵庫県 田中沙季／東京都 中山陽平

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。各賞の応募が多数の場合は、厳正なる抽選のうえ当選者を決定します。また、ソフトの発売時期の都合上、賞品の発送が遅れる場合がありますので、あらかじめご了承ください。なお、賞品のデザインなどは変更になる場合があります。

自由奔放で刺激的。そんな作品を募集しています。受賞作品は「電撃文庫」「メディアワークス文庫」からデビュー！

エンタテインメント界最大の馬鹿騒ぎ！



応募ジャンル

電撃小説大賞
電撃イラスト大賞

賞／各部門共通

- 大賞＝正賞＋副賞100万円
- 金賞＝正賞＋副賞　50万円
- 銀賞＝正賞＋副賞　30万円

賞／小説部門のみ

- メディアワークス文庫賞＝正賞＋副賞50万円
- 電撃文庫MAGAZINE賞＝正賞＋副賞20万円

「メディアワークス文庫賞」は、「大人のための」新しいエンタテインメントを贈る文庫レーベル『メディアワークス文庫』のために第16回より新設された賞です。本賞受賞作は、メディアワークス文庫より出版されます。
なお、「メディアワークス文庫賞」単独での募集は行っておりません。『第18回 電撃大賞 小説部門』宛にご応募ください。

小説部門　電撃小説大賞

大賞及び優秀作品は小社から出版されます。

募集内容●オリジナルの長編及び短編小説。ファンタジー、SF、ミステリー、恋愛、歴史、ホラーほかジャンルを問わず。未発表の日本語で書かれた作品に限る（他の公募に応募中の作品も不可）。

応募規定●〔長編〕＝ワープロ原稿の場合 80〜130枚。縦書き。〔短編〕＝ワープロ原稿の場合15〜30枚。縦書き。作品に以下の（1）（2）を明記した紙を添付の上、右肩をひもで綴じて郵送すること。1P＝42文字×34行で印刷すること。フロッピーやCD-Rなど記録メディアでの応募は不可。400字詰め原稿用紙応募可（長編：250〜370枚。短編：42〜100枚。ワープロ原稿と文字数に多少の誤差はありますがご了承ください）。
（1）タイトル、本名、筆名、年齢、職業（略歴）、住所、電話番号、応募時に参照した媒体（雑誌名、ホームページ名など）、原稿枚数。
（2）あらすじ（800 字以内）

応募資格●不問。

選考方法●2011年4月10日の締め切り後、1次〜4次の選考を行い、最終候補作を選出する。2011年9月に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

選考委員（敬称略）●高畑京一郎（作家）／時雨沢恵一（作家）／佐藤竜雄（アニメーション演出家）／鈴木一智（小社取締役・第2編集部 統括編集長）

応募について詳しくは、
アスキー・メディアワークスのホームページをご覧下さい。
http://asciimw.jp/award/taisyo/

イラスト部門　電撃イラスト大賞

大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどで起用されます。

募集内容●未発表（他の公募に応募中の作品も不可）のオリジナル作品。

応募規定●カラーイラスト2点とモノクロイラスト3点を1セットにして応募。ただし、カラー、モノクロとも応募作品のうち最低1点を電撃文庫（※）を想定したイラストにすること。表現方法（彩色、画材など）は自由。CGも含む。CGの場合は、使用パソコンとツール（バージョンも）、データのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。サイズはアナログ、CGいずれの場合も、A4またはB4。応募作品には、別紙に文庫のタイトル、本名、筆名、年齢、職業（略歴）、住所、電話番号、応募時に参照した媒体（雑誌名、ホームページ名など）を明記して添付すること。作品を入れた封筒には「折り曲げ厳禁」と朱書きし、厚紙を入れるなどして補強すること。
※2011年4月10日以前に発売された電撃文庫であればタイトルは問いません。その電撃文庫の登場人物・世界等をイメージして、イラストに描いてください。また、想定した電撃文庫のタイトル（カラー・モノクロとも同一作品に限ります）は、別紙に明記してください。

応募資格●不問。ただし、将来的に小社出版物などのイラストレーターとして活動できる人。

選考方法●2011年4月10日の締め切りの後、1次〜3次選考を行い、最終候補作を選出する。2011年8月に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

選考委員（敬称略）●天野喜孝（イラストレーター）／出渕 裕（デザイナー、イラストレーター）／衣谷 遊（漫画家）／緒方剛志（イラストレーター）／鈴木一智（小社取締役・第2編集部 統括編集長）

応募の掟

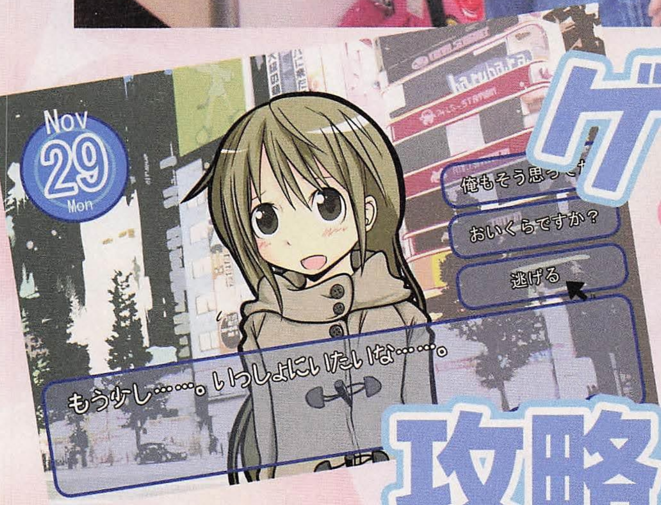
あて先●〒160-8326　東京都新宿区西新宿4-34-7（株）アスキー・メディアワークス『第18回 電撃大賞 ○○○部門』係

最終締め切り●2011年4月10日（当日消印有効）

発表●2011年10月上旬より、以下の媒体にて発表予定です。電撃文庫挟み込みチラシ「電撃の缶詰」、メディアワークス文庫挟み込みチラシ「MW文庫HeadLine」、「電撃」「アスキー」の各誌／「電撃文庫MAGAZINE」「電撃PlayStation」「電撃底王」「デンゲキニンテンドーDS」「電撃G'sマガジン」「電撃姫」「月刊コミック電撃大王」「シルフ」「電撃ホビーマガジン」「週刊アスキー」「アスキー・ドットPC」「MacPeople」ほか／アスキー・メディアワークスのホームページ上 http://asciimw.jp/award/taisyo/ ラジオ「電撃大賞」（文化放送、ラジオ大阪、東海ラジオ）
※2011年11月上旬に都内にて贈呈式を行います。※複数応募可。ただし、1作品ずつ（イラスト大賞は1セット）別送のこと。応募作品は返却しません。選考に関する問い合わせは不可。※受賞作品の著作権（出版権、ゲーム化権、映像化権、その他副次商品化権を含む）は、株式会社アスキー・メディアワークスに帰属します。※営利を目的とせず運営される個人のウェブサイトや同人誌等での作品掲載は、未発表とみなし、応募を受け付けます。（掲載したサイト名または同人誌名を明記のこと）※個人情報は、本募集での目的以外には使用いたしません。受賞者は都道府県と氏名（ペンネーム）、年齢を公表いたします。※第三者の著者権その他の権利を侵害した作品（他の作品を模倣するなど）は無効となります。権利侵害などの問題を生じ、第三者に損害を与えた場合は、すべて応募者の責任となります。

主催：株式会社アスキー・メディアワークス
ASCII MEDIA WORKS





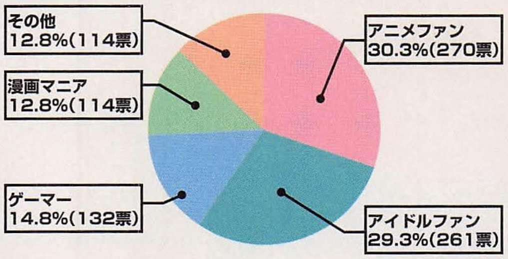
イラスト：春原ロビンソン

ゲーマーだから"モテ"も攻略してみました

みなさん、充実した恋愛していますか？　本誌の新装進化を記念して、電撃ゲームス編集部は恋愛の成功者・失敗者による体験談、ゲームに見る恋愛模様、結婚相談所の講師に学ぶ実践編の3つの観点から、ゲーマーらしく恋愛を攻略してみました！　ぜひご参考に!?

ゲーマー意識調査①

Q どんな人のことを「オタク」だと思いますか？



人々の声

「映画も仏像もハマればオタク」「私もディズニーオタク！」など。1つの道を極めたらオタクという認識が多数を占めた。

成功者が語る

ゲーマーの恋愛事情

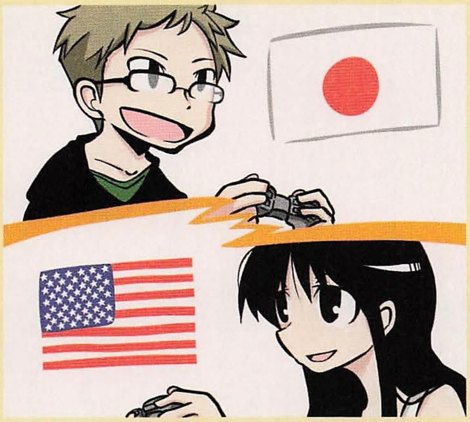
街で聞いたリアルな体験談集

ここではゲーマーのみなさんに過去の恋愛で経験したことを語ってもらい、その内容をまとめてもらいました。成功談はもちろん、異色の話から失敗談まで……。まずは先達者の貴重な話を読んで、これからスタートする恋愛に備えよう！

国境を越えても知り合うことができるオンラインゲームは最強です

彼女DATA
年齢：24歳（女）
職業：家事手伝い
似ている芸能人：広末涼子
ゲーム：好き

知り合ったとき、自分は日本、彼女はアメリカにいたんです。どうして知り合ったかというと、2人とも某MMORPGにハマっていて、冒険に出るパーティに誘ったのが始まりでした。最初から妙に話がはずんだんですよ。それから頻繁に一緒に冒険をするようになって……。半年後くらいに彼女が帰国することになったので、そのほかのメンバーたちと一緒にオフ会をすることになったんです。そこで初めて生の彼女と会いました。半年以上、ネット上で会話をしていたせいか、初対面という感じはまったくしませんでした。顔を見るのも声を聞くのも初めてだったんですが、なんとなく想像どおりでした。いろいろ補正されるんでしょうか（笑）。そうやってリアルでも何度か会っているうちに、付き合うようになりました。付き合うようになってからも、オンライン上でパーティを組んで一緒にプレイするんですが、これまでと変わったのはリアルに指示を出して連携が取れるようになったこと。キーボードで「右に回り込んで！」とか指示を出すより、隣にいるんだから、話しかけるほうが格段に早いし、正確ですよね（笑）。なので、他のパーティメンバーに怪しまれることが、時々ありました。「なんで回復魔法をかけるタイミングがわかったの!?」と突っ込まれたり。そういう会話を見ながら彼女と2人、顔を見合わせてニヤニヤしてました。そういう秘密の付き合いを続けたおかげか、このたび結婚することになりました。みんなに内緒の恋愛って、燃えますよね（笑）。



DATA
飯山岳人さん（仮名）
32歳（男）　編集者
好きなゲーム：『Halo』シリーズ

全国制覇の目標は志半ばに挫折 だが傷心の地方遠征で運命の出会いが

アーケードで某FTGが流行っていた頃、俺は全国の美人プレイヤーと×××をし、違う意味で某FTG業界の全国制覇を目論んだことがあった。当時の俺は、某FTG業界で有名プレイヤーだった。

全国制覇の手始めに、まずは東京の美人プレイヤー（当時の超有名プレイヤーの元彼女）を口説く。相談に乗りつつ優しさを見せ、隙を見て男らしさをアピールし、ときには自らの肉体を傷つける（対戦で負けた悔しさから筐体の画面を殴り、優しく労わってもらうのが目的）。この作戦が功を奏し、付き合う→×××に成功。最終的には洗濯女呼ばわりしてポイ捨てしたが、まあ全国制覇の第一段階はクリアしたわけだ。ちなみに、この子の元彼氏にあたる超有名プレイヤー（●兄弟）と、お互いの×××を自慢し合っていた俺は、まさに下衆野郎だろう。

次に東京の別の美人プレイヤーを口説くことにした。この女とは元々それなりに仲がよかったので、友だちの一線を越えなくてはいけない。まずは、友だち関係を加速させて親密度を上げる作戦をとる。その結果、バーで飲む約束をとりつけた。ちなみにこのとき、俺は仲がよい男性プレイヤーに対し、事前にとある宣言をしていた。今日、あの女とヤルと。若気の至りというべきか、自分自慢をしたがるところがバカだ。で結局、バーで2人きりになり、イイ雰囲気のなか、俺は唐突な告白攻撃コンボとホテル誘引というダウン攻撃を繰り出す。たが、あえなく敗北。全国制覇はここで早くも失敗に終わった。

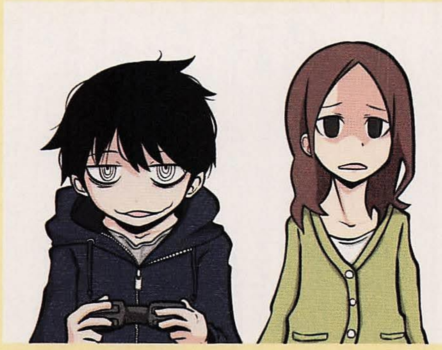
この失敗で俺は傷心状態に陥った。そして、なぜか東京を離れようと考え、とりあえず北を目指す。幸い俺は有名プレイヤー。遠征に行くと言えば、その地方のプレイヤーが集まり、家にも泊まらせてくれる。こうして訪れた地方のゲーセンに、その子は現れた。末永遥（当時）似のカワイイ天然ちゃん。もちろん彼氏もいるらしい。とはいえ、傷心を癒すチャンスとばかりに、積極的なアプローチを仕掛けていく。ここで採用した作戦は、断られても諦めずに告白し続ける長期戦。月に1回、花を持って地方に会いに行ったり、毎日電話したりと、多彩な戦術で口説き続ける。1年後、晴れて彼女は俺のものとなった。

今でも彼女とは付き合っていて、交際期間は10年以上。遠距離ながら、よく続いている。彼女に対して愛情はあるが、最近、結婚の香りが……ずばり面倒臭い。あと、そろそろ違う女と×××したいと思う今日この頃だ。

DATA
村山晋一さん（仮名）
34歳（男）　会社員
好きなゲーム：『FM2010』

彼女DATA
年齢：33歳（女）
職業：美容師
似ている芸能人：末永遥
ゲーム：結構好き

ヘッドショットより気持ちいいのは愛のある×××！



俺は某FPSのオンライン対戦に超ハマっていて、毎晩のようにチームを率いて世界中の敵と戦っていたんだ。そのチームにいきなり彼女が参加してきて知り合ったんだよ。ほとんど男性プレイヤーしかいないゲームだったんで、正直最初はネカマだろうと疑ってた（笑）。けど、彼女はあまりゲームがうまくなくて、フォローしてあげているうちになついてきて。プライベートの突っ込んだ話までするようになったら、あ、ちゃんと女だ、とわかったよ。まあ、そんな感じで話も合いそうだったのでリアルで会ってみようかということになってね。正直、タイプじゃない女が立ってたらすっぽかそうと思ってたけど、これがズバリストライクゾーン（笑）。俺のタイプの佐々木希に似てたんだよね。なんでこんな娘があんなバンバン撃ち合うゲームやってんの!?　と思ったけど、弟がプレイしているのを見て、始めたんだって。そういう意味では弟に感謝しないとね（笑）。そんなわけで彼女はそんなにヘビーゲーマーじゃないです。ゲームは俺のほうがはるかにうまいので、俺のプレイを見て「すごーい！」とかほめてくれるのが結構嬉しかったりね。失敗談は……夜、彼女が寝る前にオンラインゲームを始めて、彼女が起きてくるまでの8時間くらいかな、ずっとプレイしていたら、起きてきた彼女に真顔で「バッカじゃないの？」と言われたことかな（苦笑）。このときは本気で呆れられて、3日くらいまともに口を聞いてくれなかった。まあ、そんなことがありながらも、彼女の広い心のおかげで今でもうまく付き合ってます。愛のある×××は、FPSでヘッドショットが決まるよりずっとずっと気持ちいいよ。みんなもいっぱい恋愛しようぜ！

DATA
西川俊道さん（仮名）
31歳（男）　自営業
好きなゲーム：『SOCOM』

彼女DATA
年齢：21歳（女）
職業：OL
似ている芸能人：佐々木希
ゲーム：わりと好き

某FTG業界でお姫様的な扱いに！

私はアーケードの某FTGを何年もプレイしていて、ここ数年でたくさんの有名プレイヤーと知り合いになれました！　某FTG業界は、とっても女性プレイヤーが少ないので、ゲームセンターでみんなが話しかけてきます★　チヤホヤしてくれます（う～ん、快感！）。とある有名プレイヤーと2年前に結婚しましたが、夫とは性格が合わず、しかも他のプレイヤーがアプローチをかけてくるので、イケナイとわかっていながら……。最近は離婚したこともあってか、今まで以上に声をかけられるような(笑)。現在の彼氏とはラブラブです♥　私をはじめ大半の女性はそうだと思いますが、お姫様気分を味わえるのって最高です！

DATA
香川萌さん（仮名）
28歳（女）　OL
好きなゲーム：アーケードの某FTG

彼氏DATA
年齢：21歳（男）
職業：大学生
似ている芸能人：三浦春馬
ゲーム：超好き

桃太郎電鉄で福の神が!?

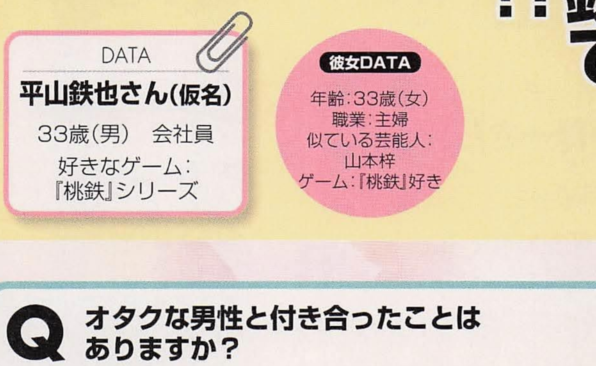
職場に気になる娘（A子）がいたのですが、話しかけることすらできませんでした。そんなあるとき、A子を含む職場の仲間との飲み会の席で「私、今『桃鉄』にハマってるんだ～」と話しているのを聞いてしまいました！　そのとき私も『桃鉄』シリーズに熱中していたので、その話題で盛り上がりました。後日、職場にDSを持っていきA子と対戦したところ、私が強すぎて彼女は泣いてしまいました。そこですかさず夕食に誘っておごると、機嫌が直るばかりかなんだかイイ雰囲気に。財布にはボンビーが取り付きましたが、とても幸せでした。そして2年後、奥さんとなったA子と『桃鉄』で対戦しては泣かせる日々が続いています。

DATA
平山鉄也さん（仮名）
33歳（男）　会社員
好きなゲーム：『桃鉄』シリーズ

彼女DATA
年齢：33歳（女）
職業：主婦
似ている芸能人：山本梓
ゲーム：『桃鉄』好き

ゲーマー意識調査②　アナタはこう思われている！

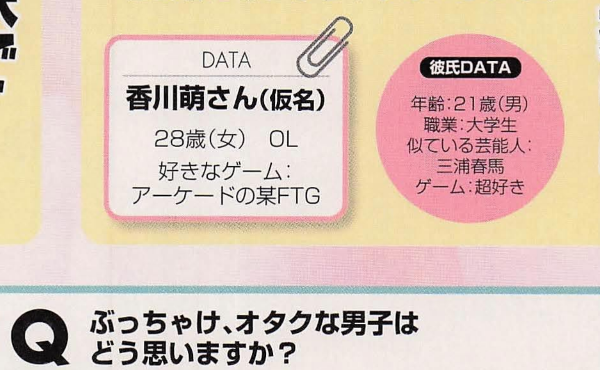
Q オタクな男性と付き合ったことはありますか？



人々の声

ない派からは「オタクに片想いしたら友人から止められてしまった」、ある派からは「工学部の機械オタクのカレとのデートはもっぱらPCパーツ屋だったなぁ……」といううらやましい（？）思い出話もあった。

Q ぶっちゃけ、オタクな男子はどう思いますか？



人々の声

「最低限の身だしなみと社会性は必須！」「ビジュアルと態度による」など、外見と中身のバランスを要求する声が多数。なかには「“かっこよくて実はオタク”だと逆に高ポイント」という少数派の意見も。

意外な趣味の一致から交際がスタートしました

自分が入っていた某ギャルゲーを扱う同人誌サークルに、彼女が入ってきたのが知り合うきっかけでした。彼女は外見も地味めで無口なほうだったので、あんまり意識したことはありませんでした。そんなある日、自分が趣味のパチスロを打ちに店にいったところ、黙々とパチスロを打つ彼女が！　びっくりして遠巻きに見ていたんですが、ぶっちゃけかなり上級者っぽい（笑）。声をかけたら向こうもびっくりしていましたね。そのあと喫茶店で話し込んで、ゲームの趣味なんかも一致することが判明。急接近です。あとから聞いたんですが、実はこのとき、彼女はサークルの先輩と付き合っていました。だからうちのサークルに入ってきたんです。結局、自分と付き合うことになったので、2人ともサークルは辞めてしまいましたが、後悔はないですよ。お互い、ゲームが好きなので協力プレイだとワイワイできるんですが、別々のゲームにハマると同じ部屋で一日中ひと言も話さずゲームをすることになります。そういうときはお互いクリアするのを待つしかない。恋愛には忍耐も必要……なのかな？（笑）

DATA
松井忠さん（仮名）
22歳（男）　大学生
好きなゲーム：ギャルゲー全般

彼女DATA
年齢：20歳（女）
職業：専門学校生
似ている芸能人：北乃きい
ゲーム：大好き





1位のプライドを捨てれば意外と恋愛では金メダルを…

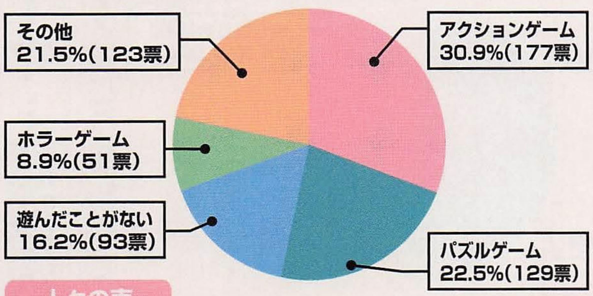
大学生の頃の話です。とある飲みサークルに在籍していた私は、男女混合20人程度の合宿に参加して、虎視眈々と自己PRの好機を伺っていたのです。飲み会やら肝試しやら、ひとしきりイベントで盛り上がったところで誰かが言い出しました。「マ●オカートやんない？」。実は、そのRCGだけはシリーズを通して極めているといっても過言ではない私。ここで目立たないでどうすると、一念発起して参戦します。しかし、その卓越したドライビングテクニックが仇となり、女の子が「アンタなに本気出してんの!?　マジでうざいんだけど！」と不満を漏らし始めました。彼女は女性陣のリーダー格です。これはまずいと、私は女の子たちをゲームにつなぎ止める策を必死に考え始め……ついに奥義を閃いたのです。その名も「永遠の2番手」。これは、レースの最後に意中の相手に1位の座を譲るというもの。最低だな、とか言わないでください。結果としてこれがきっかけで意中の女の子と親密になったんですから……。

DATA
荒山譲二さん（仮名）
24歳（男）　フリーター
好きなゲーム：『マリオカート』

彼女DATA
年齢：20歳（女）
職業：学生
似ている芸能人：綾瀬はるか
ゲーム：結構好き

ゲーマー意識調査③ アナタはこう思われている！

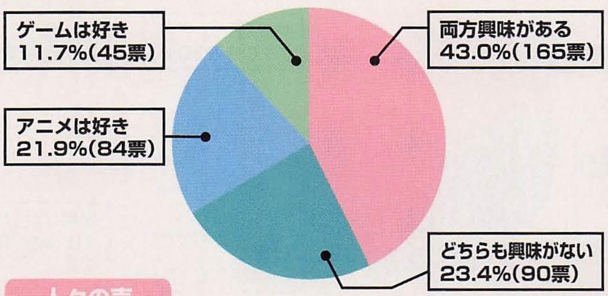
Q 彼氏や男友たちとゲームで遊んだことはありますか？　それはどんなゲームですか？



人々の声

「マリオとぷよぷよは得意」「桃鉄をダラダラ遊ぶ」「カレがプレイしてるのを見てる」といった声が多かった。また、「ゲーセンでカレと遊ぶ」という意見もちらほら。なお「エロゲーを2人でプレイする」という強者もいた。

Q 自分もアニメやゲームが好きですか？



人々の声

「日曜日のドラゴンボールとワンピースは必ず見る」「男性が好きそうなゲームは苦手」「どっちも好き！」などさまざまな意見があった。どちらに対しても嫌悪感はそれほどない模様。「機会がニガテなのでゲームはしない」という声も。

とあるネットワークゲームで男×3のドロドロ三角関係（女性なし）に…

もう8年前ぐらいのことでしょうか。とあるネットワークゲームをやっていた頃のお話です。当時、仲よくなった10人ぐらいと毎週オフ会的に集まって飲んでいました。そのうち私（たぶんイケメンの部類に入ります）は、ちょっとカワイイ系のA君（年下・男）と、男らしいイケメンのB君（年上・男）と特に仲よくなり、ゲーム中ではいつも一緒にパーティを組んで行動し、週末に3人でカラオケに行ったりするようにもなりました。ここまでは、普通の男同士の友だち×3の図式。とっても健全です。でも、半年ぐらいたったあとだったかな～、私に対してA君が、ちょっとしたスキンシップを頻繁に求めてくるようになり、いつしかB君と一緒ではなく、私と2人きりで遊ぶようになりました。なんだかヘンだな～と思いつつも、カワイイ弟ができたぐらいの気持ちでよく遊んでいたのですが、ある日の夜、カラオケの帰りにビルの物陰に呼ばれたんです……。そして、突然〝告白〟されました。

「お兄ちゃん（A君は私のことをこう呼びます）のことが好きで好きでたまらなくて、お兄ちゃんのことを考えると、僕のお●●●●がすごく固くなっちゃう！」

「お兄ちゃんのことを考えながら、僕、いつもお●●●●をいじってるんだ……」

あまりにすごい告白で、私の頭の中は真っ白になりました。数日間、もうじき人生が終わってしまうがごとく考え込みました。いろいろな人にも相談し、ある人からは、こう言われました。

「新たな世界の扉を開くチャンスじゃない？」

なんとも無責任な発言ですが、実は私自身、とても決断力がなく、A君のことを彼女的な対象としては絶対に考えられないけど、どうしても嫌いになれなかったんです。もちろん、A君に対して性的な意味での魅力も感じません。そうこうして、結局、一切の結論を出さず、曖昧なスタンスでA君とはその後も一緒に遊んでいました。どんどんA君のアプローチは加速していきます。

ある日、10人ぐらいのネットワークゲーム仲間で集まって酒を飲み、深夜にみんなで店を出ました。私もA君もみんなも酔っぱらっています。飲み会のあとって、店の前で少しの間ぶらぶらすることが多いと思いますが、この日も店先でそんな状況になっていました。イイ気分になっていたところ、柱の陰で休んでいたA君に呼ばれた私。気軽に行ってみると……突然キスされました。さすがに驚きましたが、酔っぱらっていたせいか、接吻ぐらいは許してもいいかなと、そのときは許容したことを今でも覚えています。

この事件とは異なるある日、またまた前述のメンバー約10人と飲んでいたときのことです。ビールを飲み過ぎて、ふとトイレに行ったところ、突然A君が追いかけてきました。そして、個室トイレの扉ごしに明るい声で私に話しかけてきます。

「お兄ちゃんの●●●ちょうだい！　お兄ちゃんの●●●食べたい!!」

あまりに驚き、後日親友にこの話をしたところ大爆笑されました。そこまで愛されることは、金輪際ないだろうと言われました。●●●を求められるなんて状況は、ほとんどの人は遭遇しないとも。だから、大半の一般人とは違う希有な人生を送っている希少種だとも言われました。

あるとき、A君と2人きりで地方に旅行に行きました。日帰りの予定だったのですが、とても楽しくて、つい終電を逃してしまいました。泊まるところを予約していたわけもなく、しょうがなく2人でラブホテルに泊まりました。もちろん、ベッドは1つです。でも、特に何もせず普通に睡眠し、無事に翌朝を迎えるはずが……。朝方、体の上に重みを感じました。不思議に思い、ムニャムニャと目を覚ますと、私の上には裸のA君が！

もちろん、肉体関係は拒否しました。

そんなこんなをするうち、いつしかA君が私にお小遣いをくれるようになりました。私もA君も特に仕事をしていなかったので、常にお金には困っていました。そんなA君がなぜお金を持っているんだろうと不思議に思い、友だちを通じて裏をとってみたところ、なんと、A君は私にお金を貢ぐためにB君とも関係していたんです！　これには本当に驚きました。同胞がいたとは!!　そういう驚きです。B君に対して嫉妬心は湧きませんでした。その後、A君本人の態度や何人かの友だちからの話を総合して考えてみたところ、どうやらB君のことは体を使ってたぶらかしているだけで、実際には私のことを盲目的に愛していたようです。人づての話ですが、当時B君はA君との関係を、こんな風に評していたそうです。

「愛と快楽を与えてくれる相手に、人間としての性別は一切関係ない」

私とA君はスレスレの関係になっていましたが、B君は私以上にとんでもない関係に陥っていたようです。これはいわゆる、私、A君、B君が当事者である〝男3人（女性なし）ドロドロ三角関係〟です。もちろん、いろいろなことが相まって私とB君は疎遠になっていたため、直接的な修羅場があったわけではありません。こんな関係になってしまったすべての元凶は、たぶんA君にありますが、それを許してしまった私やB君にも原因はあるでしょう。これを若気の至りというべきか、そもそも私やB君に素養があったのか……。

2010年11月現在、私とA君は当時ほどではないにしろ、まだ付き合いがあります。出会うきっかけとなった某ネットワークゲームは、新作を存分にプレイしています。A君とは、この数年間でいろいろあって、現在は普通の友だちという関係に落ち着いていると思います。私自身は無視していますが、今でもA君は熱っぽい視線を私に向けてきます。いつか彼の気持ちに私が答えられる日はくるのでしょうか？　こればかりは私自身もわかりません。ちなみに、B君はかなり前に某ネットワークゲームをやめていて、最近女性の方と結婚。幸せな家庭を築いているそうです。

DATA

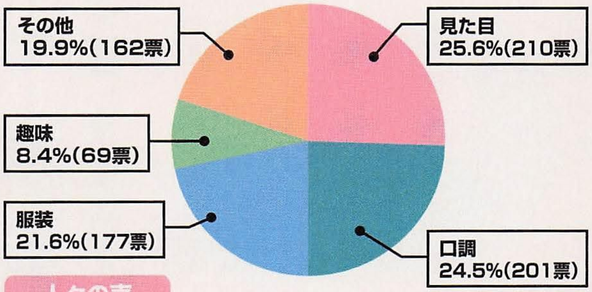
栄川雅也さん（仮名）

36歳（男）　無職

好きなゲーム：
ネットワークゲーム全般

ゲーマー意識調査④ アナタはこう思われている！

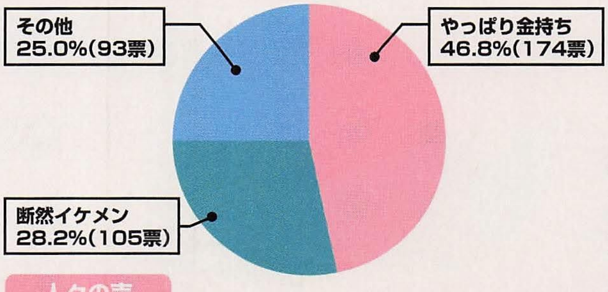
Q モテない男性は何がモテない要因になっていると思いますか？



人々の声

まず、外見が優れているかどうかは抜きにして「性格がよいかどうか」「モテようとしない心の問題」といった意見が多く見られた。なかには「第一印象と上記をまとめた総合力で決まる」との冷静な意見も。

Q イケメンで貧乏、オタクで金持ち、どちらの相手を選びますか？



人々の声

「やっぱお金でしょ！」「イケメンの金持ちが理想だが……」ということでお金は重要との意見が多数。また「顔は3日で飽きる。定職に就いていればそれでOK」という現実的な答えも……。「どちらも選べない」「中間ぐらいがいい」との声もあった。

これだけはやってはいけない!!

BAD END パターン体験談

コレをやったらフラれる別れる！悪夢の体験談をピックアップ

ここでは「やっちまった…」と思わず声が漏れ聞こえてきそうな失敗談を2つ紹介する。右の写真のようなシチュエーションに陥りたくなければ、これらの体験談をよ～く読んで、彼らと同じ轍を踏まないように！反面教師として、ぜひ少しでも役立ててみてください！



NG 寝過ごした彼女を怒鳴りつけて…

同棲していた彼女がいたんです。その日は某大作RPGの発売日で、ショップで発売記念イベントとしてプロデューサーのサイン会が予定されていたんですね。どうしてもそれに参加したくて、早起きして並ぼうと思い、彼女に絶対朝5時に起こしてね！と頼んで寝たんです。しかし……。自分がハッと目覚めて時計を見たら、もう7時！彼女が寝過してしまったんです。カッとなって彼女を叩き起こし、「なんで起こさなかったんだ！なんで寝坊したんだ！今日がどんな日なのか、わかってんのか！」と思わず怒鳴りつけてしまいました。彼女は呆然として、涙目で「ご、ごめんなさい……」というのが精いっぱい。無言で支度してイベントに並び、なんとかサインはもらえました。朝のことはすっかり忘れてご機嫌で家へ帰ると、彼女の姿はありませんでした……。

DATA
吉川俊太郎さん（仮名）
28歳（男）　公務員
好きなゲーム：『MOTHER』

彼女DATA
年齢：22歳（女）
職業：OL
似ている芸能人：田中麗奈
ゲーム：わりと好き

NG ゲームにハマって約束をすっぽかし…

あの日は、彼女と映画を見に行く約束をしていたんですが、ちょうど某アーケードカードゲームの稼働日でもあったんですね。朝から並んでプレイしていて、レアカードを引いたらやめようと思っていたんです。が、いくらプレイしてもレアカードが引けない！待ち合わせは15時だったんですが、14時半になってもまだ引けない。しかたないので彼女に「ちょっと遅れるから」と電話をして、映画館の前で待たせることにしました。さすがにそろそろ引けるだろうから、1時間も待ってもらえば……と思っていたら、レアカードを引けたのはなんと18時。しかも人気のない低級レア！イラッとして、思わずカードを床に叩きつけました。頭がカッカしていたので、彼女を待たせているのを忘れて帰ってしまいました。それ以降、彼女が電話に出てくれることは永遠になくなりました……。



DATA
宮澤龍司さん（仮名）
23歳（男）　会社員
好きなゲーム：『WCCF』

彼女DATA
年齢：19歳（女）
職業：大学生
似ている芸能人：宮﨑あおい
ゲーム：プレイしない

緊急座談会 電撃ゲームス編集者たちの思い出のクリスマス

じゅし
最近結婚したアラフォー編集者。趣味は競馬とゲームという、絵に描いたようなダメ人間。

先輩
30歳を過ぎて、AKB48をはじめとするアイドルにドハマりしたらしい。巻末のグラビアページは、ほぼ彼の趣味。

てっしん
車、鉄道、プロレスのマニア。クリスマスは1人でテレビを見て過ごすのが基本となってい

アラケン
普段は物静かだが、酔っぱらうと目つきが鋭くなり、誰彼かまわずからんでくる。実はマニアックなプレイが好き!?

じゅし　いろいろな体験談があったけど、ここではみんなのクリスマスの体験談を語ってもらおうか。

てっしん　自分はテレビで「明石屋サンタ」を見て過ごすのが恒例になってますね。八木亜希子さんが司会している姿を見ると、今年もクリスマスがやってきたんだなあ、と安心するんですよ。八木さんから司会が変わってしまったときが、僕が独身生活にピリオドを打つときかと。

先輩　八木さんは絶対に変わらないでしょ。

じゅし　俺は数年前に社内でクリスマスパーティをやったなあ、3年連続で。男だけで。

アラケン　……それはひどい。

じゅし　夕方にケンタッキーに行って、フライドチキンをバケツで4つ買ってきて、男13人でチキンを貪り食ったよ。「メリー・クリスマ～ス♪」なんつってな。会議室でこっそり食ってたら、チキンの匂いを嗅ぎつけた総務部の人がやってきちゃって、怒られるかと思ったら、指さして爆笑されたよ。「お楽しみください……プププ」だってよ！

アラケン　自分は学生時代、ドン・キホーテでミニスカサンタの衣装を買って、同じクラスの一番まじめそうな女の子に「クリスマスにこれ着てこいよ～」って渡したことがありましたね。「こんなの着れるわけないでしょ！」って突っ込まれて終わる予定だったのに、クリスマス当日、本当にその娘が着てきちゃって……。学内騒然ですよ。意図せず渡したものの、彼女は自分のカラを破ったようでしたね。よかったよかった。

先輩　アラケンってさ、意外とマニアックだよな。

じゅし　ところで先輩はどうなの？

先輩　オレはAKBのゲームをして過ごしますよ。今年は！



▲これが思い出のケンタッキーパーティバレルのバケツ。ごみ箱として重宝してます……おいカーネル、こっち見んな！

ゲームに学ぶ

ゲームは僕らを救う「人生のチュートリアル」!

状況別「女性への対処法」!!

セーブポイントがないため、やり直しが効かない人生。女性と接点がないまま、気がつけば三十路なんてこともしばしば……。しかし、僕らにはゲームがある! モニタの中で幸せを手にした〝彼ら〟から女性への対処法を伝授してもらおう!!

出会い編

やっぱり第一印象が超重要! さまざまな出会いの状況から何をすればいいか学ぼう

ゲームでも現実でも女性との出会いのきっかけはいろいろな場面・状況で存在する。出会いに際して最も重要なのは、〝出会いをそれだけで終わらせない〟という点だ。ここでは、出会いを恋に変えてしまう天才・河野貴明の行動から、そのコツを学んでみよう。

参考タイトル **To Heart2** (PS2・2004年・アクアプラス)

女の子との出会いの種類とそれぞれへの対処法は?

『To Heart2』の主人公・河野貴明。彼はさまざまな女性との恋を成功させてきた。いったいその秘訣はなんなのか? 答えは簡単。彼は「また会いたいと思わせてしまう」ことが上手なのだ。例えば、相手が男性恐怖症だったら「自分も女性と話すのが苦手なので、放課後の時間を一緒に過ごして克服しよう」と提案するといった具合。要は〝この男の人と今後も会いたい〟と女性に思わせることがキモなのだ。以下で具体例を紹介するので参考にしてほしい。



とにかく出会いを大切にしよう!
▲モテモテの貴明だが、別にルックスで女性を振り向かせているわけではない。彼は、女性と出会ったときのケアがものすごく上手なのだ。



▲強気な相手に対してはこちらも強気に。ケンカ友だちに発展!



▲昔と変わっていない振る舞いにより、相手が安心感を感じる。



▲正体不明の相手と対峙したら、まず自分が敵でないことを伝える。



▲怪しい勧誘とわかっていても、あえて飛び込む。相手は「なんとなく気になる男」と思うだろう。

CHECK ずっとチャンスを待っていても女性と出会えなかったら?

まったく出会いの気配がない。人類の半分は女性なのになぜ? それはキミの視野が狭まっているせいかも。転職などをして環境を変えてみよう。



◀いつもと違う行動で、意外な出会いが……!?

接近編

出会いの次は愛を育みたい! 身体も心も接近させてあの娘のハートをつかむべし

女性と出会えたからといって安心してはダメ。いかに自分が一緒にいておもしろいか、いざというときに頼りになるかを伝えなければ、恋人への道は決して開けない! 「接近編」では、日本を代表する変態紳士の2人から女性へのアプローチの方法を学んでみよう。

参考タイトル **ドリームクラブ・ポータブル** (PSP・2010年・D3パブリッシャー)

小粋な会話で相手を笑わせるには?

『ドリームクラブ』の主人公はさえないフリーターだが、日常会話に小粋なジョークを挟み、ホストガールとの会話を盛り上げる才能がある。女性との会話では彼のように緩急をつけ、相手を飽きさせないように。



◀「チーズが好き」という相手からの話題を、とっさのダジャレで「地図」の話に。苦手ジャンルをさらりとスルーする高等テク。

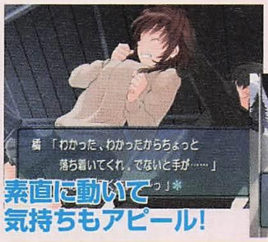


▶まったく興味のないスケートの話題に乗ってみた結果、興味を示した相手をデートに誘うことに成功。ここまで来れば、あとはデート当日にいくらでも取りつくろうことができる。

参考タイトル **アマガミ** (PS2・2009年・エンタープレイン)

どうやってスキンシップする?

『アマガミ』の主人公は、まだ高校生ながら女性相手にさまざまなスキンシップを行っている。これは彼の熱い想いが率直な行動となって現れたもの。思いの丈を相手にキチンと伝えて、即行動だ。





◀▼スキンシップの仕方を思いついたら、理性が働かないうちに即座に行動!

CHECK もしも自分が赤ちゃんになってしまったら?

万が一のケースだが、自分が赤ちゃんに退行してしまったら笑顔で勝負だ。飛びっきりの笑顔を向けることで、言葉などなくても相手をトキめかせることは可能だろう。

『エビコレ+』版をお見逃しなく!

「アマガミ ぬくぬくまーじゃん」などの新要素を追加した『エビコレ+ アマガミ』は、PSPとPS2で2011年1月27日に発売予定。予約してゲットすべし!

修羅場編

必ず訪れる恋愛の山場！もつれた糸をほぐす決定打を準備せよ!!

真剣に恋する男と女の間には、いつかそう低くない確率で修羅場が訪れるだろう。しかし、左で紹介する修羅場を乗り越えた2人の行動を参考にすれば、きっと円満な解決方法を導き出せるはず！

参考タイトル
季節を抱きしめて（PSP・2005年・SCE）

聞く耳持たない女性が相手の場合は？

『季節を抱きしめて』では、女性2人が部屋で鉢合わせた際、主人公が取り乱す少女に大声で謝って解決する。迫力で流れを変えるのがミソ。



◀▲2人同時に仲直りするのはまず無理だろう。本命だけに狙いを絞り、本当に必要なのはキミだということを伝えよう。





◀目を見る→抱くという理屈のない流れで押し切れ！

迫力で注意を引け！

参考タイトル
WHITE ALBUM・綴られる冬の想い出・（PS3・2010年・アクアプラス）

その場を切り抜けるにはどうすればいい？

『WHITE ALBUM』では、主人公の藤井冬弥が自身にかけられた疑惑を「嘘ではないがすべてではない言葉」で切り抜ける。これは使える！



嘘は言うな！　でもすべてを語るな!!

▲風邪をひいて、女性に看病された冬弥。部屋に漂うほかの女性の匂いに感づいた彼女に、ミルク粥を食べたことだけを伝える。

CHECK　間違って自分が死んでしまったら？

三角関係のもつれから恋人に刺されて死ぬ……。もしそうなっても彼女の心の中で永遠に生き続けられるのだからそれもよしと言いたいところだが、誰でも死ぬのは怖い。普段から鎖かたびらを着込むなどして急なデッドエンドに備えるのが、ゲーマーのたしなみだ。

告白編

シメは最高の言葉で！失敗を恐れることなく勇気を出すべし!!

数々の修羅場を乗り越えたうえでの愛の告白はキッチリ決めたいもの。しかし、どんな言葉で伝えればいいのか戸惑う人も多いはず。ここで、難度の高い告白に成功した先人のケースを見てみよう。

参考タイトル
タイムリープ（Xbox 360・2009年・プロトタイプ）

「トモダチ」からの脱却を図るには？

誰でも、幼なじみや従妹などの幼い頃からの知り合いは、ほかの子と比べて仲がいいはず。しかし、その現状に満足してしまうことは逆に危険だ。「友だち以上恋人未満」の関係は、あくまで恋人ではないため、キスするのもハグするのもマナー違反なのだ。心はつながっていても身体ではつながれない……そんなの悲しすぎる。『タイムリープ』の主人公は、姉のような存在・歩と共同生活を送っていたが、その関係をきちんとリセットし、彼女を女として見ていることを伝えて恋人になっている。キミも続け！



▲関係が壊れることを恐れていたのでは、決して次のステップに進むことはできない！

キミを女として見ていると伝えよう！

参考タイトル
メモリーズオフ6～T-wave～（Xbox 360・2009年・5pb.）

年上の「高嶺の花」をオトすにはどうすればいい？

『メモリーズオフ6』の主人公・塚本志雄は、7歳年上の女性を見事恋人にすることに成功している。彼の行動のポイントは1度フラれたあと、もう1回告白していること。そして、告白の返事をすぐに迫らずに、相手の気持ちの整理がつくまで待っていたことだ。正直、年上の女性にカッコつけても見透かされるだけ。胸を借りるつもりで、正直な気持ちを伝えるべきだろう。

諦めることなく繰り返しアタック！



▶年上の女性に勝てるものといえば熱意ぐらい。何度も攻めよう！

CHECK　もしもお母さんを好きになってしまったら？

お母さんを本気で好きになってしまったらどうすればいいのか。告白してみるのも一興だが、まずはお母さんのかわりになってくれるような年上の女性を捜してみよう。実母でなくとも母性は誰にでもある。

実践？

ゲームのモテノウハウを女子たちに見てもらった！

――このページの記事を巷の20代前半のリアル女子にチェックしてもらいたいと思います。さっそくですがこの記事を読んでみた感想はいかがでしょうか？

女子A　ありえない！　ツッコむところしかないし!!

女子B　まずゲームの主人公に学ぼうというところが間違っているよね。彼らはイケメンだから成功しているんだよ。

女子C　"スキンシップを～"って書いてあるけど、これ犯罪だから。

――す、すいません。えっと、今回はシチュエーション別に対処法を考えてみたのですが、全部ダメだったでしょうか？

女子B　いや、「出会い」と「告白」は納得できる部分もあるかな。特に年上のオトし方はこれが正解だと思う。

女子A　どちらかというと、「接近」と「修羅場」がヒドすぎるんだよね。

女子C　現実のホストガールは1年じゃオチないよね。貢げば別かもしれないけど。

女子B　でも、自分の得意な会話に持っていく方法はちょっとうまいと思った(笑)。

女子C　ノリで話を合わせるというテクニックもありかな。興味なさそうに相槌を打たれるより、会話に乗ってくれたほうがこっちも嬉しいし。

女子B　逆に一番イヤなのは「自分はどうせオタクだし」っていうネガティブなオーラが出ている暗い人だよね！

――挙動不審はダメということですね。ちなみに、フランクな雰囲気だったら身体に触られても大丈夫ですか？

女子B　普通に肩を叩かれたりするのは平気。

女子A　汗をかいていたらイヤだけど。

女子C　あぁ、「清潔であること」は最重要だよね。

――「接近」に関しては理解しました。「修羅場」の対応はどうでしょう？

女子C　無理な言い訳をするのはちょっと見苦しいかな。

女子A　どうせすぐバレるし。

女子B　そもそもなんで嘘をつくのかなぁと思う。本当のことを言えばいいじゃん。

――女の子には、常に誠実であれということですね。

女子A　きっと、いきなり恋人になろうとしているから無理があるんだよ。

女子B　そう。女は男をいきなり恋愛対象に見たりしない。友だちから始めることを考えたほうがいいと思う。

――大変参考になりました。

女子B　上辺だけじゃなく、しっかり自分を磨いて！



▶現実の女性はゲームのヒロインよりも繊細だ。今回紹介したテクニックを使用する際は、タイミングを間違えないように気をつける。



師匠に学ぶ

「お立ち台の女王」荒木師匠が伝授する恋愛の秘訣

パーティで脱「草食系」!!

結婚予備校の講師を勤めており、自らの恋愛経験も豊富な荒木師匠に、出会いの場で成功するための秘訣を伝授してもらった。合コンや婚活パーティなどで女性と仲よくなりたいけれど、準備方法や接し方がわからないという草食系男子は必見！



荒木師匠

PROFILE

本名は荒木久美子。スリーサイズはB86、W60、H87。ジュリアナ東京で一世を風靡した「扇子ギャル」の元祖として有名。現在はタレント業のほか、青山結婚予備校インフィニスクールの講師や銀座の飲食店「アフレガール」の経営者としても活躍している。荒木師匠の公式サイトはhttp://arakishishou.net/

Q メンバー構成はどのようにしたらいい？

A ナンパ力の高い肉食系を入れましょう！

メンバー全員が草食系という組み合わせは論外です。ナンパ力の高い（よく話しておもしろい）肉食系を最低1人は入れましょう。くれぐれも「肉食系は女性を独り占めするから敵だ」などと考えてはいけません。草食系は、現場で肉食系のテクニックをひたすら盗むのです！

Q 服装や髪型は何を選べばいいのでしょうか？

A 「キレイお兄さん系」を意識してみましょう！

髪は短めにしてヒゲは剃り、服はサイズが合っているものを選んでください。白いスニーカー、セカンドバッグ、リュックなどは基本的にNGです。ブランドがわからなければ、とりあえずユナイテッドアローズで揃えれば無難です。ちなみにスーツは、3つボタンより2つボタンのほうがオシャレでしょう。



▲青山結婚予備校の講座に来ていた生徒を撮影。ファッション雑誌を読んで、多少は勉強をしておこう。

Q 第一印象で好印象を持ってもらうには？

A 最初の6秒ですべてが決まります！

恋の相手になれるかどうかは、最初に顔を合わせてから6秒で決まります！　印象を悪くしないように、笑顔で姿勢を正して、明るくハキハキと挨拶をしましょう。

Q どの席に座ればいいのかさっぱりわかりません。

A コーナーに女性と90度で向き合う形がベストです！

まずはコーナーを狙い、女性と90度に向く形で座ります。顔が視界には入るけど向きあうこ

とがないので、絶妙なパーソナルスペースになります。対面の場合は、相手が左斜め前に位置するように座りましょう。お互いの心臓の位置がより近くなるので、親密になりやすいようです。最終的には真横に座るといいでしょう。



▲パーソナルスペースとは、コミュニケーションを取る物理的な距離。初対面の人が近すぎる距離に接近すると警戒されるし、逆に遠すぎると親密な関係になりにくくなる。

Q どんな話題で話せばいいのかわかりません。

A 具体的な話題を用意して簡潔に話しましょう！

最初からスムーズに話をしてくれる女性はいません。相手も緊張しているのです。あらかじめ相手のアンテナに引っ掛かりそうな話題を仕込んでおき、それを簡潔に話せるように練習をしておきましょう。また趣味の話なら、「音楽」や「映画」といった無難なものではなく、より具体的でインパクトがある特徴をアピールします。例えば、私はスピリチュアル系の趣味を持っていますが、これをアピールすることで、インパクトがあるだけでなく自然に手に触れるなどのコミュニケーションをとることもできます。

さらに、そこから話がふくらむように誘導すれば、なおよいでしょう。例えば季節の話題なら、それに合ったイベント（初もうで、花火大会など）を話し、グループでさらに仲よくなるように働きかけます。また、自分のことをいろいろ話したり（反応が薄ければ次々と話題を変える）、会話に女性陣を巻き込んだり（この席は花があるね、など）することも必要です。オヤジギャグでもかまいません。滑ってしまっても、それはそれで盛り上がります。

ちなみに、あまり美人ではない女性にはあえて外見（髪や指など）を褒め、美人は内面（気配りなど）を褒めるといいでしょう。

Q 電話番号をゲットする方法がわかりません。

A パーティ中に振りを入れておきましょう！

電話番号を聞くほか二次会への誘いなども、パーティが終わったときに初めて切り出すのは論外です。あらかじめパーティ中に振りを入れておきます。例えば飼っているネコの写真を見せたり、自分の会社の人事部を紹介すると約束したり、もっといい男性メンバーを紹介すると約束したりするなど、相手が気になる（メリットがある）ことを、男性側が先に提供するのです。そうすればパーティが終わるときに、スムーズに電話番号やメールアドレスを交換できるでしょう。また発言権が強くてムードメーカーの女性を味方につけておけば、交換をほかの女性メンバーに働きかけてもらえるはずです。

Q 決してやってはいけないことはありますか？

A 服を脱ぐ、会計の均等割りなどは論外です！

たまに服を脱ぎたがる人がいますが、男性にはウケても、女性にはまったくウケないので絶対にやめてください。また会計時に男女1円単位まで均等に割る人も論外です。女性には男性より少なめに請求し、端数は男性がスムーズに出すのがいいでしょう。

Q 後日、どのような内容のメールを送ればいいですか？

A パーティ中の話題をさらに進めましょう！

帰宅後でも数日後でもいいですが、パーティ中に振っておいた話題をさらに進める内容のメールを送って、新たに会う日を決めます。「パーティに来ていたその他大勢の女性とは違うと感じた」などとアピールしてもかまいません（ここでも髪がキレイだったなど褒める）。ちなみに、メールでヒマそうな雰囲気を感じたら、すぐに電話をかけて会う約束をしましょう。

最後のまとめとして、とにかくパーティ前とパーティ中の仕込みが肝心となります。あらかじめ、女性が興味ありそうな話題を仕込んでおきましょう。男なら、女性をくどかないなんてありえないと常に思っていてください！

Q 最後に格言をお願いします。

A 草食系は死ね♥

実践！ 師匠の教えで電話番号ゲットに挑戦してみた！

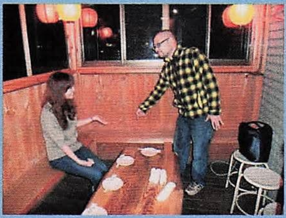
荒木師匠からのありがたい話を聞いたあと、それを実践すべくパーティに潜入！　うまく電話番号をゲットして、クリスマスに希望を持つことができたのだろうか？

①明るい挨拶で好印象！



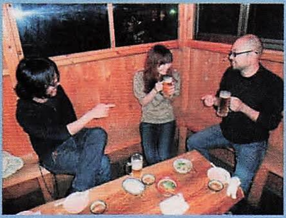
◀まずは「最初の6秒で決まる」の教えどおり、明るくハキハキと挨拶。好印象を持ってもらえたようだ。

②すかさずコーナーをゲット



◀意中の女性とコーナー越しに座る流れに。常に目を合わせる必要がなく、あまり緊張せずに話せそうだ。

③さまざまな前振りで仕込む



◀さりげなくクリスマスや初詣の話題を振ったところ、みんなで一緒に遊びにいくムードを作り出すことに成功！

④まずはグループ交際から



◀前振りが効いて、パーティ終了後に電話番号を交換できた。次はグループでクリスマスパーティをしよう！

結論：女性をコーナーに追い込め！

荒木師匠も講師として活躍！

青山結婚予備校インフィニスクール





結婚相談所としての機能だけでなく、「結婚力を磨くセミナー」（12講座）も開催しているのが特徴。荒木師匠やセイン・カミュなどの一流の講師が「婚活に勝つ」方法を教えてくれる。もちろん、信頼できるカウンセラーがすぐに最良の出会いをサポートしてくれる「結婚相手紹介サービス」もあり。左上写真は、代表である佐竹悦子氏。

●電話：0120-980-836
●住所：東京都港区南青山1-15-2 南青山スタジオフラット203
●HP：http://www.infini-school.jp/

ヨーヨーブームは10年に1度やってくる！

世界王者に聞く、知られざる世界

現在、懐かしのヨーヨーブームが再びやってきているという。世界王者が中野に店を開いていると知った取材班は早速インタビューを申し込み、ヨーヨーの魅力について熱く語ってもらった。


▲TAKAが見せている技は「ツロハム」といい、1999年に世界で初めて完成させた。2つのヨーヨー（ひもなし）を1つの手で操るという最高難度の技だ。ちなみに、完成させたあとは笑顔を作ることが重要という。

PROFILE TAKA

本名は長谷川貴彦。2002/2005年AP部門世界チャンピオン、2000年チームプレー部門優勝と輝かしい実績を持つ。世界大会ではコーディネーターやジャッジとしても活躍中。2003年には、ヨーヨー界の功労者に贈られるヨーヨーマスターアワードを受賞した。映画「スケバン刑事4」やテレビ「新春かくし芸大会」などでのヨーヨー指導も行う。

草の根運動がブームに結びついています！

―まず現在、ヨーヨーのブームは来ているのでしょうか？

TAKA ブームは本当です。ちなみにヨーヨーのブームは、10年周期で訪れるといわれています。コカ・コーラのおまけヨーヨー（第一次）、テレビドラマ「スケバン刑事」（第二次）、ハイパーヨーヨー（第三次）が過去に起こったムーブメントですね。現在はインターネット（You Tube、メーカーサイト、個人サイト）、ショップ、業界などによる草の根運動がブームに結びついています。

―そもそもヨーヨーのおもしろさは、どこにあるのでしょうか？

TAKA まず技術を習得することで、少しずつ上達していく嬉しさがありますね。またやり込んだり研究したりすることで、オリジナルの新しい技を開発するという楽しみもあります。もちろん技を他人に見せることで、言語の壁を越えてコミュニケーションが取れるのも素晴らしいところです。たくさんあるヨーヨー本体や技をコレクションする楽しさも見逃せません。

―逆に、ヨーヨーに携わって大変だったことや悩みはありますか？

TAKA ヨーヨーがブームになっていなかった時期は、やはり仲間も少なく寂しかったですね。また体力もある程度必要となるので、今後肩が上がらなくなったらどうしよう、などの悩みも少しあります（笑）。

―ヨーヨーを生活の糧とするプロと呼ばれる人は多いのですか？

TAKA 現状のヨーヨーは趣味の世界の遊びなので、優勝してある程度目標を達成すると、多くの人はそのまま社会人になります。プロになる人は一握りで、その多くはパフォーマンスで生計を立てています。

―世界王者を目指している人にアドバイスをお願いします。

TAKA 「自分にはこれしかない」という強い意志があれば、いずれは自分の力で自然と上がってこれるようになります。また海外での試合や業者との付き合いも多くなるので、さらに上を目指すなら英語が話せるほうがいいでしょう。

―今後ヨーヨーの普及のために行っていきたいことはありますか？

TAKA 現在ヨーヨーの練習会を全国各地で行っていますが、もっと場所を増やしたいですね。インターネット上でも簡単に技のポイントなどを学ぶことはできますが、実際に技を教えてもらったり他人の技を見たりすることで、上達速度はかなりアップします。ぜひ各地の練習会や大会に足を運んでください。私たちがわかりやすく教えますよ。

TAKAがオススメするヨーヨーグッズ一覧

ここでは、TAKAにセレクトしてもらったヨーヨーと補助アイテムを紹介。初心者はボールベアリングが長時間回るヨーヨー「ジャーニー」のほか、ストリングス・DVD・オイルのセットを購入すれば安心。ある程度上達したら、TAKAと相談しながら中級者・上級者向けヨーヨーや、リムーバーなどの補助アイテムを揃えよう。ショップで販売している変わり種ヨーヨーも一見の価値あり！

初心者はこれを買え！



ヨーヨージャム
ジャーニー
¥1,890（税込）

▲肉厚のボディでプラスチック製ながらも安定感がある。重量は約60.5g。


▶丈夫な糸、基本を解説したDVD、メンテナンス用のオイルを揃えよう。

スピンタスティックス
スリック6 ストリングス（上）
¥2,310（税込）

ラングスジャパン
DVD「ヨーヨートリックのすべて」（中央左）
¥945（税込）

ヨーヨーオイル
ジャムオイル（中央右）
¥840（税込）

中級者向けヨーヨー



ヨーヨージャム
SFX
¥4,800（税込）

▲中心は軽く、外周は重くしたことで、安定感がアップ。重量は約66.6g。

TAKAがポイントを伝授！カッコいい技のきめ方

よい姿勢を作って怖がらずに投げること

インタビューのあと、TAKAにヨーヨーの華麗な技を解説してもらった。投げるまでの正しい下準備も教えてもらったので、初心者は覚えておこう。なお、投げる際に重要なのは、ヨーヨーの速さを怖がらないことと、姿勢をよくして勢いをつけること。投げてからスムーズに技を決められるよう、ヨーヨーの回転を止めたまま形を作ってみる練習も必要だ。あとはTAKAのショップや講習会で習うなどして技を磨いていこう。もちろん、ショップで自分のレベルにあったヨーヨーを購入することも忘れずに。

ちなみに、取材班はハイパーヨーヨーを触ったことがない超初心者なのだが、TAKAに少し教えてもらったところ、ブランコを完成させることができた。ちゃんと技ができると、やっぱり嬉しいものだ。

●投げるまでの正しい下準備

うまくなるためには、投げる前に下で紹介する3つの項目を実行しておくことが大切だ。

❶ひもの長さ
まずはヨーヨーを床に垂らしてみて、へそのあたりから約10cm上の位置でひもを切る。

❷ひもの巻き方
ヨーヨーに近い位置のひもを、親指とヨーヨーの縁で挟み、数回巻いて親指を離したら最後まで巻こう。

❸ヨーヨーの持ち方
ひもは右手の中指に付ける。手のひらを上に向けたとき、ひもがヨーヨーの上にくるようにして持つ。



ブランコ

ヨーヨーを投げたら、途中のひもを左手の指に引っ掛けて持ち上げる。ブランコの形を作り、中央でヨーヨーを前後に揺らす。初心者向けの技だ。

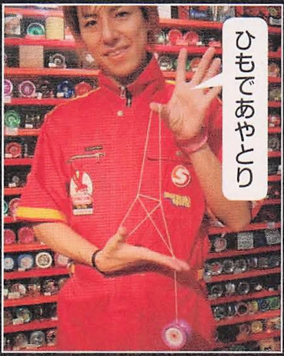
ピンホイール

ヨーヨーを投げたら、ヨーヨーから15㎝ほど離れたひもの部分をつまみ、そこを中心にヨーヨーを回転させる。難易度はブランコよりやや高め。



東京タワー

ヨーヨーを投げたら、あやとりの要領で東京タワーの形にひもを編む。ヨーヨーの回転が止まる前に完成させよう。難易度は高め。



イーライホップ

ヨーヨーがひもの上を踏み台にして、何回も跳ね上がる。右手でヨーヨーの動きをコントロールし、左手はそえるだけ。難易度はかなり高い。

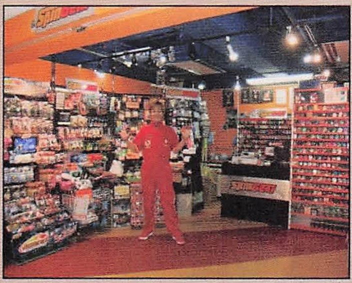


UFO

投げたらすぐに、ヨーヨーから約15㎝上のひもを左手の指に引っ掛けて持ち上げる。回るひもの軌跡が見る者を魅了する。難易度は高め。



ヨーヨーショップ スピンギア　中野ブロードウェイ店



◀TAKAが店長として常駐しているヨーヨー専門店。初心者のヨーヨー選びを丁寧に手伝ってくれる。オンラインショップ（以下のHPを参照）も運営中。

●住所：東京都中野区5-52-15 中野ブロードウェイ4階
●電話：03-3389-6436
●HP：http://spingear.jp

変わり種ヨーヨー

ダンカン
フリーハンドマグネシウム
¥42,000(税込)



▶このショップで最も高価なヨーヨー。全世界100個の限定品。木製の白い化粧箱に入れられている。

ヨーヨージャム
スピンギアオリジナル キャップ キックサイド
¥1,890(税込)



▶「オタクビル」の異名を持つ中野ブロードウェイらしく、美少女キャラのイラストがサイドに描かれている。

あると便利なグッズ

▶ベアリングを安全に取り外せるリムーバー（右）、糸が絡まる中央の幅を調整するシム（中央右下）、糸の長さを調整するカッター（中央上）、ヨーヨーをより滑らかに回転させられるベアリング（中央左下）。



スピンギア
小型ストリングカッター(中央上)
¥300(税込)

スピンギアオリジナル
ベアリング リムーバー(右)
¥1,200(税込)

スピンギアオリジナル
SGゴールドベアリングⅡ(中央左下)
¥1,050(税込)

スピンギアオリジナル
SGアルミシム(中央右下)
105(税込)

上級者向けヨーヨー

ヨーヨージョーカー
ウロボロス
¥12,800(税込)



▲アルミの削り出しボディで、よりスムーズなトリックが可能。重量は約65g。

INTERVIEW

「妹」の歴史を塗り替えた記念碑的作品のヒロインが妹ーーク!!



高坂桐乃役

竹達彩奈

PROFILE

アイムエンタープライズ所属。さまざまな少女の役柄で活躍中。「けいおん!!」の中野梓役をはじめ出演作多数。12月公開の映画「ライトノベルの楽しい書き方」に出演するなど、活動の幅を広げている。

京介みたいな嫁が欲しい!? やっぱりお兄ちゃんは大人気!

──絶賛放映中の「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」から、ヒロインを演じる声優のお2人を迎えて作品のお話を伺います。お2人は、原作小説は以前からご存知でしたか?

竹達　名前は知っていました。オーディションを受けるときに「ネットで話題になっている作品だよ!」と言われて改めて「すごい作品なんだなぁ……」と。

花澤　書店のライトノベルコーナーで表紙を見て、「どういうお話なんだろう?」と気になってました。すごくかわいいし!

──実際に読んでみてどうでしたか?

竹達　サクサク読み進められて、ぐいぐい世界に引き込まれちゃいました!

花澤　壮大な世界観があるわけでもなく、登場人物も少ないのに話が広がるなぁと驚きます。アニメになったらどういう風になるんだろうと、楽しみにしながら読みました。

──自分たちが演じる桐乃と黒猫についてはどんな印象を持っていますか?

竹達　桐乃はクラスの人気者で今どきの女の子です。最初はこんな活発な子を演じられるんだろうかと不安でした。でも裏の顔のオタクな部分は自分自身の学生時代を思い出すというか……。メルルを愛でたりゲームをして喜んでいたりするシーンは、自分もこんな風だったのかなと思って親近感が湧きました。ツンツンしているところは難しいですけど、楽しく演じさせてもらっています。

花澤　黒猫は中二病的なセリフばかりなので、見ているぶんには楽しいんですけど、実際に演じるとなると大変ですね。でも、中二病セリフでまくし立てるのは気持ちいいです!

──兄の京介はどういう人だと思いますか?

竹達　私は京介が大好きです。「嫁にしたい!」と言っていたら、隣にいた佐藤聡美ちゃん(田村麻奈実役)に「あやち逆だよ。婿だよ」と言われちゃいました。実は自分も妹なので、本当の兄と重ねてニヤニヤしています。

花澤　私は弟がいるんですが、京介みたいなお兄ちゃんも欲しかったですね。

──桐乃みたいな妹は欲しいですか?

花澤　私は妹に「キモイよ」とか言われたら「コラ!」と怒ってしまいそう。それだけに、「この娘がデレたら最高にカワイイな」と。だからあやちのデレ部分に注目しています。

竹達　なんでだよ(笑)。

花澤　あやちは人見知りなんです。そんな娘が私を慕って寄ってきてくれるのって、なかなか嬉しいことじゃないですか。

竹達　は、恥ずかしいよ……!

──竹達さんは、桐乃について昔の自分を思い出すとおっしゃっていましたけど。

竹達　小さい頃からアニメとかゲームが大好きです。特にゲームはRPGとかSLGが好きで、SLGに関しては経営モノから恋愛モノまで遊んでますね。私も桐乃のように自分の好きなものについてペラペラしゃべりすぎて、あとで反省することがあります。実際に、香菜ちゃんを困らせたことがあるし。

花澤　ホントにマシンガントークで、すっごいしゃべりまくるんですよ!

──最後に読者に向けてメッセージを。

竹達　お気に入りのキャラを見つけて、かわいがってあげてください。私もみなさんの熱意と気合いに負けないようがんばります!

花澤　原作を読んでいない人でも笑いながら楽しめる作品です。まだ見ていない人も気軽に見てください!



黒猫役

花澤香菜

PROFILE

大沢事務所所属。中性的な声色やウィスパーボイスを持ち味として、さまざまな役柄を演じ分ける。代表作は「海月姫」の倉下月海、「化物語」の千石撫子、「デュラララ!!」の園原杏里役など多数。



TV

俺の妹がこんなに可愛いわけがない

TOKYO MXをはじめとする各TV局にて好評放送中。また、ニコニコ動画などでも配信されている。

原作もアニメも話題沸騰中の「俺の妹」。12月22日にアニメの第1話と第2話が収録されたBD&DVDの第1巻が発売。

イベント リスアニ！LIVE2010

リスアニ！ LIVE 2010

2010年12月19日、東京国際フォーラム・ホールAにて昼夜2回公演。チケットは￥6,900(税込)の前売りで、夜公演はすでに完売。

アニソン専門誌「リスアニ！」がプロデュースする、女性ミュージシャンたちによるスペシャルライブ（昼夜でメンバーが変更）。出演アーティストはGirls Dead Monster starring LISA、Kalafina、川田まみ、戸松遥、飛蘭、高垣彩陽、茅原実里。今回のライブのために結成されたバックバンドによる迫力ある生演奏も見どころだ。

イベント 「テニスの王子様」アニメ10周年記念プロジェクト第1弾 「テニプリフェスタ2011 in 武道館」―心・技・体―



2011年1月22日(17時開演)と23日(11時&17時開演)、日本武道館にて開催。チケットは全席指定￥5,500(税込)で、各プレイガイドで12月4日から先行予約受付開始。

「テニスの王子様」アニメ化10周年記念プロジェクトの第1弾となる、過去最大規模の「テニプリ」イベントが開催決定。久しぶりに青学（せいがく）メンバーをはじめとする担当声優陣が集結して、トークやキャラソンライブを繰り広げる（予定）。気になる人は公式サイト（http://www.tenipuri.jp/）で最新情報をチェックするべし！

イベント マクロスF MUSIC CLIP集 「娘娘クリップ集」リリース直前限定上映



2010年11月26･27日と12月3･4日の計4日間、東名阪の映画館3館にて上映。チケットは全席￥1,000(税込)で、ファミリーマート店内の端末機で販売中。

「マクロスF」初のミュージッククリップ「娘娘クリップ集」映像を、大画面&大音響で鑑賞できる！　スマッシュヒットとなった「星間飛行」や「ライオン」などが、ミュージッククリップ集の発売を記念して先行上映予定。クリスマスのコンサートイベントや来年の劇場版後編を控えていることから、「マクロスF」は再びヒートアップの兆し！

ETC けいおん!!ローソンフェア



2010年10月19～11月29日まで全国のローソン（一部店舗を除く）にて開催。特設サイトはこちら。（URL：http://www1.tdp.to/present/keion/）

映画化が決定した「けいおん!!」がローソンとコラボレーション。指定商品の購入により、抽選でギターケースなどのレアグッズがプレゼントされるほか、店頭でコラボグッズの販売も行われている。キャンペーンは本誌発売時点で終了間近だが、放送の枠を飛び出した「けいおん!!」ブームのすさまじさを見せつけているといえるだろう。

イベント 俺の妹がこんなに可愛いわけがないフェスティバル



2010年12月5日、埼玉川口総合文化センターリリアにて開催。

大好評放送中の「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」が、スペシャルイベントを開催。桐乃役・竹達彩奈のほか、京介役・中村悠一、黒猫役・花澤香菜の主要キャストなど、豪華声優陣が出演予定。「俺の妹」の放送が佳境に入る12月5日の開催とあって、会場では大きな盛り上がりが期待できそう。会場で何が起きるのか、ファンは要チェック！

イベント ANIME FES.“VS” バトル1～3



2010年11月27日(バトル1)、12月25日(バトル2)、2011年1月22日(バトル3)の全3回、新宿バルト9ほか全国5館にて上映。チケットは各プレイガイドで発売中。

バンダイビジュアルの新作OVAを一挙に上映し、大画面で新作同士の“バトル”が楽しめるイベント「ANIME FES.“VS”」。ラインナップは「.hack//Quantum」と「マジンカイザーSKL」（ともに全3話）。これらに加えバトル1ではオリジナル作品の「コイ☆セント」、「バトル3」ではショートアニメ「ノラゲキ！」も上映予定となっている。

注目のニュースはコレ！

こんなことがありました！ 月刊アニメヘッドライン

今月は、劇場版公開が決定した作品が多く、嬉しいニュースが勢ぞろい！　アニメ第2期が好評だった「ストライクウィッチーズ」、現在好評放送中の「そらのおとしもの」、原作が完結した「鋼の錬金術師」などの人気タイトルが満を持して来年劇場版に。2011年はアニメの劇場版作品が多くリリースされる年になりそうだ。

また、新春から始まるアニメ新番組の情報公開も始まり、期待のオリジナル作品として、「ひだまりスケッチ」の蒼樹うめがキャラクターデザインを担当する2011年1月放送のオリジナル作品「魔法少女まどか★マギカ」の情報が公開された。さらに「かんなぎ」の山本寛監督による「フラクタル」も新春からの放送開始が決定しており、注目作が目白押し。ほかにも、「HUNTER×HUNTER」や「幽遊白書」で有名な冨樫義博の名作「レベルE」のアニメ化も発表されるなど、来年もアニメの話題は尽きない。

そのほかでは、声優の田中理恵さんが自身のライブ限定で本人実写抱き枕カバーを発売するニュースも話題となった。撮影の模様をtwitterでレポートしたところ、ファンの間で大反響が。声優界では今、twitterブームが訪れているのか、多くの声優がtwitterで日々発言しているので、お目当ての人がアカウントを持っているかどうかをチェックしてみるといいかも。



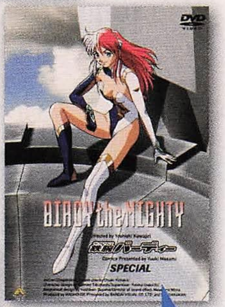


究極超人あ～る
アンドロイドの転校生・R田中一郎と光画部の面々による珍妙な日常を描く。

PICK UP!

あの当時の記憶が蘇る!?　名作アニメが￥1,995で！

2010年12月22日に発売される「EMOTION the Best」のラインナップは、ゆうきまさみ原作のタイトルで染まる！　一世を風靡した「究極超人あ～る」「鉄腕バーディー スペシャル」「機動警察パトレイバー MUSIC COLLECTION」の3作品が、映像特典なども収録して￥1,995(税込)という低価格で手に入る。ぜひ、この機会をお見逃しなく！



鉄腕バーディー スペシャル
1996～97年に発売された川尻善昭監督によるOVA。

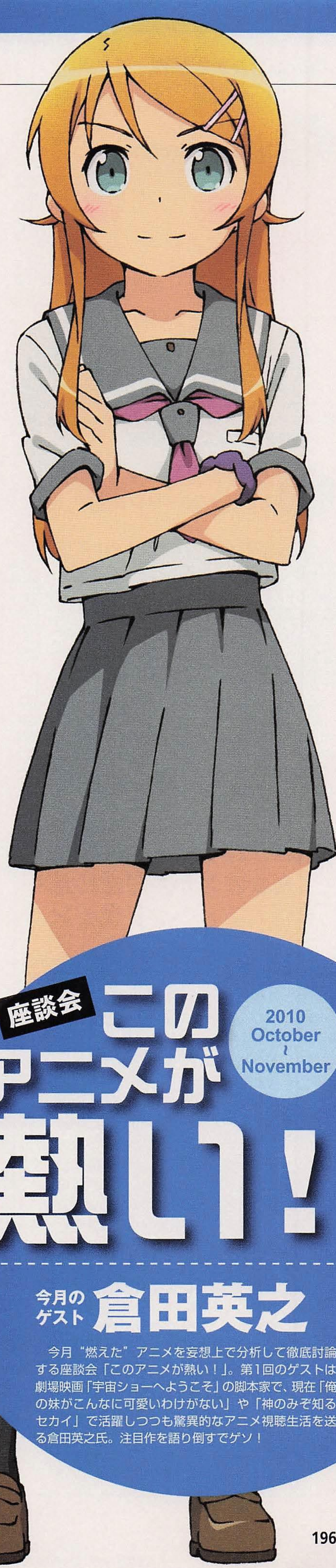
DVD EMOTION the Bestシリーズ

「究極超人あ～る」「鉄腕バーディー スペシャル」「機動警察パトレイバー MUSIC COLLECTION」 ●￥1,995（税込）

懐かしの人気アニメを廉価版DVDとしてリリースするレーベル「EMOTION the Best」。「名探偵ホームズ」や「ガンバの冒険」といった不朽の名作から、「AIKa」「FREEDOM」のような通好みの作品まで、幅広いラインナップを展開中だ。DVD単品は￥1,995程度、DVD-BOXは1作品につき￥8,190～15,750程度とお手頃価格なのが嬉しい。



機動警察パトレイバー MUSIC COLLECTION
1992年に行われたライブとMUSIC CLIPSを収録。



座談会

このアニメが熱い！

2010 October ～ November

今月のゲスト **倉田英之**

今月“燃えた”アニメを妄想上で分析して徹底討論する座談会「このアニメが熱い！」。第1回のゲストは劇場映画「宇宙ショーへようこそ」の脚本家で、現在「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」や「神のみぞ知るセカイ」で活躍しつつも驚異的なアニメ視聴生活を送る倉田英之氏。注目作を語り倒すでゲソ！

「侵略！イカ娘は正座して見てます!!」（倉田）

妹を愛でる妹を愛でる！「俺の妹」が妹モノの新境地に!?

久保内　倉田さんが「俺の妹」を知ったのはいつ頃ですか？

倉田　原作のライトノベルの第1巻が出たときに読んで、「おもしろいことを考える人がいるな」と思ったんですよね。

春原　「俺の妹」とほかの妹モノのアニメとの違いは「妹が妹キャラを好き」というところですか？

倉田　「俺じゃなくて俺の妹が妹を好き」という、なんていうんですか……間接照明みたいで心に優しそうな妹モノ。桐乃も黒猫もひっくるめて、あの集団をおもしろいなあと見てほしいですね。

春原　京介より人物の関係性に思い入れがあるということですか？

倉田　僕は京介みたいにいい奴じゃないし(笑)。そうそう、京介について原作の伏見つかさ先生に聞いてみたら、「京介は桐乃のことが大嫌いだけど妹のことは好きなんです」って言われて、すごく納得したんですよね。それを聞いて、パッとアニメでどう見せたらいいかが見えたというか。

久保内　その見せ方というのは？

倉田　原作では主人公の心情をモノローグで表現しているわけですが、アニメでは京介も含めて全キャラを同じ位置に立たせて話し合いをさせてみたいと。実は、ライトノベルが原作のアニメを担当したのって初めてだったんです。話をどうアニメの長さに収めるかは毎話本当に苦労しています。

トニー・スタークが日本に来たんだから見ろよ！

久保内　ここに今期のアニメの一覧があるんですけど……かなりの本数がありますよね。

倉田　えーっと、どれくらい録画してるかな……あ、2～3本除いて全部録ってる！(笑)

春原　どんなアニメ視聴生活をしてるんですか！

倉田　同じアニメでも放送局によって規制が変わったりするから、それもチェックし出すと際限がない(笑)。地デジとアナログで週に70～80本は録画してるかな。

春原　そんなとこまで(笑)。特に今、楽しみなのはなんですか？

倉田　まず語りたいのは「アイアンマン」。あと「探偵オペラ ミルキィホームズ」。

春原　「アイアンマン」は、マッドハウスがアメリカっぽさを意識して制作してますよね。

倉田　あるいは脚本家・井上敏樹さん(※1)が見たアメリカ像みたいな印象ですね。トニー・スターク(※2)が日本に来たんだから見るべき！　第1話で女性記者がトニーにインタビューを申し込んだら「そうだな、誰も知らない秘密を教えてあげよう…私のキスの仕方とか、ね」とものすごいどや顔で言ってて、これはヤベーと(笑)。

久保内　脚本という観点でいえば、「ミルキィホームズ」の脚本って、どうやったらあんな奇抜なものを書けるんでしょうか？

春原　僕もエンドカードを描かせていただいたときに脚本を読んだんですけど、初見では意味がわからなかった(笑)。

倉田　いわゆる「ちゃんとしたシナリオ」だと誰でも解釈ができる

KEYWORD

※1：**井上敏樹**…アニメから特撮まで幅広く手がけるスーパー脚本家。「仮面ライダー555」ではシリーズ構成・全50話の脚本を1人で担当した。

※2：**トニー・スターク**…アイアンマンの主人公。アメリカ巨大軍需産業のCEOにしてMITを17歳で飛び級首席卒業した天才。アイアンマンの開発者でもあり、超プレイボーイ。超カッコイイ！

※3：**バリツ**…シャーロック・ホームズシリーズに登場する、ホームズが駆使する東洋武術。語源には諸説あり、それ自体もミステリーの1つといえる。

座談会参加メンバー

●**倉田英之**…脚本・小説家。アニメ版「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」のシリーズ構成を手がける。また「R.O.D -READ OR DIE-」「かみちゅ！」「かんなぎ」（男子学生役として作中にも登場）など、制作に参加した作品は多数。今期放送中のアニメでは、「神のみぞ知るセカイ」のシリーズ構成も担当している。さらに自身のコラム本「倉本」を刊行するなど、活動は多岐にわたる。

●**久保内信行**…ライター。コラムニスト。ディープすぎる視点で数々のアニメを紐解いていく解説本「カオスアニメ大全」著者。アニメ雑誌やWebを中心に原稿・コラムを寄稿。リニューアル前の電撃ゲームスでもゲームに関するコラムを連載していた。

●**春原ロビンソン**…漫画家。自身が経験したアニメ制作における進行のお仕事の楽しさをつづった漫画「anime 95.2」の著者。現在、ニコニコ漫画で「戦勇」を連載中。

PICK UP ANIMATION



アイアンマン

マーベル・コミック原作の「アイアンマン」が舞台を日本に移して大活躍！　アニマックスにて毎週金曜夜10時に好評放送中。マッドハウス制作。



侵略！イカ娘

遠い海からやってきたキュートな侵略者・イカ娘が巻き起こす珍騒動！　BD＆DVD第1巻は12月24日発売。初回生産分には豪華特典も！



神のみぞ知るセカイ

ギャルゲーマニアの主人公・桂木桂馬が現実の女性を「攻略」すべく、ギャルゲーの知識を駆使して奮闘する。BD＆DVD第1巻は12月22日発売。

ので、そのまま「ちゃんとしたアニメ」になります。ひょっとしたら、シナリオの自由度が高いのかもしれませんね。監督が脚本を理解してないと完成形が見えないと思うので、コミュニケーションに時間を割いているんじゃないかなと思いました。

春原　一応、推理とオペラの要素は入ってはいるんですよね。

倉田　4話のサブタイトルに「バリツの秘密」とあったので、「ホームズでバリツ（※3）とはやるな！」と思ったけど、見終わってみたら内容と全然関係なくて(笑)。今期の「一番先が読めないアニメ」ではないでしょうか。

春原　先がなんなのか、見たあとでもわからない！　っていうのもありますよね(笑)。

「侵略！イカ娘」でカワイイの根源に悩む！

春原　それだけアニメを見ていると、チェックするだけでかなり時間かかるんじゃないですか？

倉田　毎朝仕事しながら流し見して、引っかかった作品をしっかり見る感じですね。でも「侵略！イカ娘」は正座して見てます!!

久保内　「イカ娘」、なんであんなにかわいいんですかね。

春原　一生懸命がんばってるのに、うまくいかないところとか？

倉田　そこなんですよ!!　実は今日ね、ずっとイカ娘はなんでかわいいんだろうって、そればっかり考えてました!!

全員　(爆笑)

倉田　春原さんの言った「空回りがかわいい」というのも考えたんです。でも「それは人の失敗を嘲笑い、優越感を味わってるだけじゃないか？」と思ってしまって、自分でグサッと刺さっちゃって(笑)。「かわいい」と言っていいものか？　と。そうすると、「外観がかわいい」なら「中身どうでもいいの？」とか「小さいところとかも、あくまで生物学的なかわいらしさであって……みたいな。もう僕にはかわいいという概念がわからないです(笑)。

春原　すごい。宇宙の始まりを考えるみたいな壮大な話に(笑)。

倉田　考え出すとそっちに行ってしまうんですよ。それで結論が出ないまま諦めてしまう。

春原　「イカ娘」のかわいさの結論は出ずということで……。

倉田　なぜかわいいのか？　というのは、結論が出しにくいものなんですよね。でも、だからこそ追っかけていられるのかも。

久保内　ところで「イカ娘」のBD第3巻にはミニイカ娘が特典で付きますよ。

倉田　そんなもん、買うに決まってるだろ！　買うしかない(笑)。

大変なことも多いけれどアニメ業界は楽しい！

春原　おもしろい作品を見たときに、この作品のシナリオを書きたいなと思うことはありますか？

倉田　今担当している作品では「神のみぞ知るセカイ」がそうです。今期は「俺の妹」の話もありましたし、スケジュール的にはかなりギチギチだったんですが、「神知る」のお話が来たときは……原作がとても好きなので、つい引き受けちゃいました。

春原　スケジュールという言葉を聞くと、元アニメ制作進行としては胃が痛くなる(笑)。

倉田　ああ、春原さんのアニメ制作進行マンガ「ANIME95・2」読みましたよ。おもしろいけど、各所から怒られそうだよね(笑)。

春原　怒られましたねえ。アニメ業界楽しいよ！　というつもりで描いたんですけど、「どん引きしました」といった感想が多くて。アニメ業界には、もっとヤバい話がゴロゴロしてるんですが(笑)。

倉田　現場に飛び込んだら、結構楽しいんですけどね。そんななかでもがんばっております「俺の妹」と「神のみぞ知るセカイ」も、ひとつよろしくお願いします。

風の電撃オンライン便り

次回からアンケートを発表します！

どうもみなさま、はじめまして。電撃オンラインでアニメ系の記事を担当している（そんなに数はありませんが……）てけおんと申します。今月から「電撃ゲームス」を間借りして、コラム的なモノを書くことになりました。本来、電撃オンライン上でアニメに関するアンケートを実施し、結果をもとにコラムを書くはずなのですが、なんと今回はアンケートを実施してません（笑）。てなわけで挨拶だけ。よろしくね。

……ってコレだけだと担当さんから怒りのメガトンパンチをお見舞いされること必至ですので、今期（10月開始の作品）放送中のアニメのなかで個人的なお気に入りについてお話ししようかと。私的には「それでも町は廻っている」が抜群にイイですね。タッツンのかわいさがハンパない域に達していて、1秒でもタッツンが出てくるだけで1週間幸せに暮らせます。

と、そんな「それ町」の話はさておき、本誌が世に出る頃には電撃オンライン上でアニメに関するアンケートが実施されているはずです。その集計結果は、次号からの電撃ゲームスで発表される予定ですよ。よし、それじゃアンケートに答えてみっか！　という方は、下のアドレスからアクセスしてユーザーアンケートをのぞいてみてくださいね。　（てけおん）

●電撃オンラインはこちらからアクセス!!
http://news.dengeki.com/

まおんちゃんの

アニメ見てま～す♪

文／黒崎真音



黒崎真音　PROFILE

歌手。TVアニメ「学園黙示録 HIGHSCHOOL OF THE DEAD」の12曲にもおよぶEDテーマを歌い上げたほか、今期のアニメでは「とある魔術の禁書目録Ⅱ」のEDテーマを担当している。もちろん、アニメ大好き！

電撃ゲームス読者のみなさん、はじめまして！　黒崎真音です。「今、最も旬なアニメ」というお題をいただいたので、真音が毎晩チェックしているアニメから「これ！」という作品を選ぼうと思ったのですが、どれも大好きすぎて1つに絞れない(泣)。そんなときは「自分がアニソンを歌っている作品」を選ぶに限る！　ということで、現在絶賛放送中の「とある魔術の禁書目録Ⅱ」が私にとって一番旬なアニメです☆

私は主人公・上条当麻の「絶体絶命でも諦めない熱い姿勢」に毎週勇気をもらっているんです。きっとこのコラムを読んでくださっている方のなかにも、同じ意見の方がいるはず。そんなみなさんは、もちろん私が歌っているEDテーマ「Magic∞world」もチェックしてくださっていますよね？

この曲は私が作詞にも挑戦しています。未来に対して、期待と同時に大きな不安を抱えていた私は、この「禁書」という作品と当麻との出会いで「自分しだいで未来は変えられる。怖がらずに前に突き進もう！」という勇気をもらいました。そんなポジティブさを歌詞に込め、全力で歌っています。この曲が、1人でも多くの方によい影響を与えることができればと願っています！　ちなみに、カップリングの「ANSWER」は1月27日に発売されるゲーム版の主題歌となります。こちらも、ぜひぜひチェックしてみてくださいね☆

POWER PUSH

奇跡の2カ月連続刊行
日本を代表する
少女漫画の最新事情

単行本 **ガラスの仮面(45·46)**
美内すずえ

●発売中（第45巻は9月30日発売、第46巻は10月29日発売）
●¥420（税込）
●白泉社（花とゆめコミックス）

美内すずえ作の少女漫画。平凡な少女が芝居の才能を開花させ、成長していく過程を描く。現在は、演劇史上において不朽の名作とうたわれる「紅天女」に挑む北島マヤと姫川亜弓の奮闘劇がストーリーの主軸となっている。ライバル関係にある2人がどのように演劇に立ち向かうのか、目が離せない。





長期連載もいよいよ大詰め 広告展開も大々的に！

「ガラスの仮面」といえば、言わずと知れた演劇を題材にした大作少女漫画。実際に読んだことはなくても、タイトルだけなら知っているという人も多いことだろう。1976年に雑誌連載を開始してから30年が経過しているが、今もなお男女を問わず幅広い年齢層の読者に支持されている、国民的漫画の1つだ。ここ数年は新刊が出るまでに数年の間隔が空いてしまうこともあったが、第45巻と第46巻はなんと2カ月連続で刊行。これは「ガラスの仮面」の歴史のなかでも初めてのことで、まさに奇跡と呼ぶにふさわしく、発売に合わせた広告展開も大々的なものとなった。新刊発売に際してタレントとのコラボポスターが作られ、全国の駅や書店で派手に掲示された。映画化やアニメ化ならともかく、コミックス新刊発売の広告としては異例の規模である。

なお、そのポスターでは、タレントの光浦靖子が主人公の北島マヤ役を、大久保佳代子がマヤのライバルである姫川亜弓役を、マツコ・デラックスがマヤの演技の師である月影先生役を演じ、原作の名場面を見事に再現。彼女たちの強烈なビジュアルで作品を知ったという人もいるかもしれない。

そんな最新46巻の見どころは、稽古中の事故で視力が低下してしまい、失明のおそれがあるなか、自身が出演する演劇を成功させるべくもがき続ける姫川亜弓の姿。彼女は視力回復のための手術を蹴り、試演にすべてをかける。また、ドラマのポイントはこれだけではない。ある事件がきっかけで、亜弓と同じく演劇にすべてを捧げる北島マヤと、彼女を支援してきた速水芸能社の社長・速水真澄の関係に亀裂が入ってしまうのだ。次巻では、マヤたちが注力する演劇「紅天女」や、マヤと速見社長の関係についても大きな動きがありそう。今から続きが待ち遠しい！



暴漢からマヤを守る速水社長！
対立プロダクションの手の者から身をていしてマヤを守る社長。このあと、マヤが社長を看病することになる。



速水社長の婚約者の新たな一面も！
マヤへの嫉妬から出入りの業者の持ち込んだ紫のバラに八つ当たり。社長の婚約者である紫織さんの怖い一面。

CHECK 関連アイテム

ガラスの仮面 コミック・ファンブック



●発売中(9月30日発売) ●¥800(税込)
●白泉社(花とゆめコミックススペシャル)

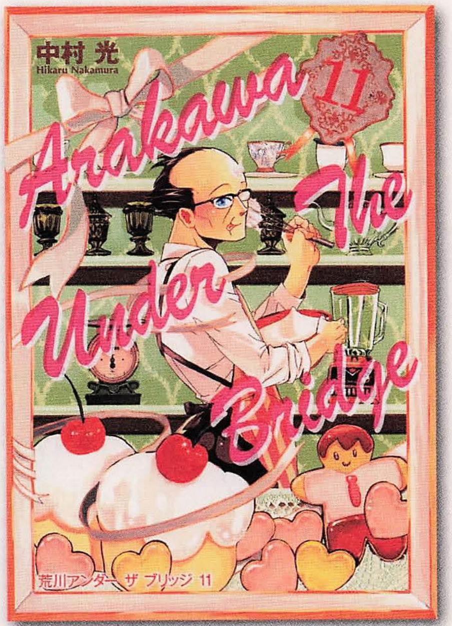
ファン必携！ 読みごたえ十分の一冊

「ガラスの仮面」の第45巻と同時に発売された「ガラスの仮面 コミック・ファンブック」。以前の刊行物「月刊ガラスの仮面」に掲載されていたほかの漫画家たちによる「ガラスの仮面」のエッセイ漫画を中心として、美内すずえへのインタビューも収録している。宣伝用ポスターや月影先生のシール、速水社長のポストカードといった付録も充実。物語のダイジェスト、登場人物へのインタビュー記事などもあり、盛りだくさんの内容だ。

月イチ漫画ニュース

狙いは新規読者の開拓？ 名作タイトル復活ブーム

ヤングチャンピオン烈（秋田書店）では「ゴッドサイダーサーガ」、別冊ゴラク（日本文芸社）では「ザ・松田」と、「ゴッドサイダー」「ブラックエンジェルス」といった過去に週刊少年ジャンプに掲載されて人気を博した作品の続編や関連する連載が開始された。また、週刊少年ジャンプに掲載されていたものだけでなく、チャンピオンRED（秋田書店）では「覚悟のススメ」が「エグゾスカル零」というタイトルで復活。また月刊少年マガジン（講談社）では96年に連載が終了した「修羅の門」の続編が連載開始。名のあるタイトルが形を変えて新連載を開始するというケースはよくあることだが、この9～10月にはかなりの本数が集中した。以前の内容をよく知る読者にとっては、感慨はひとしおなのではないだろうか。その一方で週刊少年ジャンプでは、同誌に連載経験のある作家による読み切りを6週連続掲載するといった企画が行われている。こちらは、作者の過去作を知る読者はもちろん、読み切りという点で前者よりも新規の読者が入りやすいかもしれない。どちらもアプローチの方法こそ違うが、新たな読者の獲得や、元々のファンをつなぎ止める狙いがあることは間違いないだろう。果たして、来月以降はどんな名作が新生することになるのか。漫画雑誌の新連載から目が離せない！





単行本 荒川アンダー ザ ブリッジ(11)
中村光

●発売中（10月25日発売） ●¥540（税込） ●スクウェア・エニックス（ヤングガンガンコミックス）

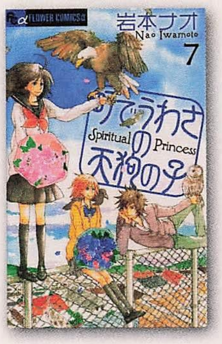
荒川の河川敷を舞台に、風変わりな仲間たちが巻き起こす騒動を描く“電波系コメディー”の最新巻。本誌では、最新11巻とTVアニメのオフィシャルガイドをセットにして3名様にプレゼント。住所と氏名を明記のうえ「“荒川”プレゼント係」と記載して、P.178のお便りの宛先までご応募ください。締め切りは12月24日（当日消印有効）。

PICK UP!

TVアニメも好評放送中！　広がり続ける「荒川ワールド」を見逃すな!!

ヤングガンガンの連載からアニメ化され、現在はアニメ版の第2期が好評放送中の「荒川アンダー ザ ブリッジ」。現在、インターネットラジオの「音泉」でも、アニメにおける村長役の藤原啓治とP子役の小見川千明によるラジオ「荒川FM」が毎週月曜に更新されている。そのほか、渋谷のPARCOでは漫画版の複製原画やアニメ版の設定資料を観覧できる「荒川アンダー ザ ブリッジ展」が開催された（11月21日で終了）。人気は漫画だけにとどまらず、さまざまな方面に広がりを見せている。

単行本 町でうわさの天狗の子(7)
岩本ナオ



●発売中(10月8日発売) ●¥420(税込) ●小学館(フラワーコミックスα)

天狗と人間のハーフである刑部秋姫を主人公に、天狗としての修行と普通の女子高生の日々という、かけ離れた2つの日常を絶妙なバランスで描いた本シリーズ。人外の存在・妖（あやかし）がいる世界で、進級やバレンタインデーといった学生ならではのイベントが起きる不思議な作風は、クセになるはず。

単行本 ゴクジョッ。～極楽院女子高寮物語～(3)
宮崎摩耶



●発売中(10月20日発売) ●¥630(税込) ●集英社(愛蔵版コミックス)

Web漫画からスーパージャンプに舞台を移して連載中の「ゴクジョッ。」。お嬢様学校を舞台に、おバカすぎてどこか憎めない女子高生たちが繰り広げるエロ&バカの大騒動はこの3巻でも絶好調。新たにボーイッシュな上級生のキャラクターも登場し、下品なギャグとエロさの勢いはとどまるところを知らない。

単行本 アオバ自転車店(13)
宮尾岳



●発売中(9月27日発売) ●¥600(税込) ●少年画報社(YKコミックス)

町の自転車屋「アオバ自転車店」を舞台に、自転車に関するちょっとしたエピソードと店を訪れる人たちの心温まる人間模様を描く人気シリーズ最新作。フレームに使用される素材によって自転車の乗り方が変わる話や、大学に合格した姉に自転車をプレゼントする話など、多彩なエピソードが収録されている。

単行本 侵略！イカ娘(7)
安部真弘



●発売中(10月8日発売) ●¥420(税込) ●秋田書店(チャンピオンコミックス)

アニメが好評放送中の「侵略！イカ娘」。最新の第7巻でも、イカ娘のかわいらしさはもちろんのこと、独特の「間」から生まれる脱力系ギャグが満載。この巻ではイカ娘に友達ができて、初めて家に連れてくるエピソードが収録されている。12月には早くも最新刊となる第8巻が発売予定なのでこちらもチェック。

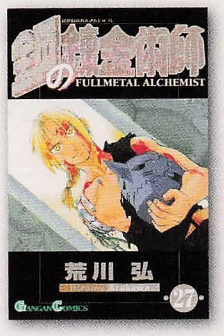
単行本 ナナとカオル(5)
甘詰留太



●発売中(10月29日発売) ●¥550(税込) ●白泉社(ジェッツコミックス)

「息抜き」と称して行われるSMプレイを軸としながら、ナナとカオルのちょっと変わった恋愛模様を描く。「SMラブコメ」というこれまでにないジャンルの作品ではあるが、普通の高校生らしい恋愛の描写もあり、心情の機微がよく表現されている。来春にアニメDVD付き単行本が発売、実写映像が完成予定だ。

単行本 鋼の錬金術師(27)
荒川弘



●発売中(11月22日発売) ●¥450(税込) ●スクウェア・エニックス(ガンガンコミックス)

2001年に連載が開始されたファンタジー大作「鋼の錬金術師」がいよいよ完結。エドとアルの長い旅路の結末やいかに。本誌では、この27巻を3名様にプレゼント。住所と氏名を明記のうえ「“鋼”プレゼント係」と記載して、P.178のお便りの宛先までご応募ください。締め切りは12月24日（当日消印有効）。

座談会

今、本当におもしろい漫画は？

2010 October ～ November

最近の主人公はかわいそう？ 共通して見られる傾向とは

——今、本当におもしろい漫画について語り合うため、漫画に詳しい方々に集まっていただきました。まず麻草さんから、オススメの作品をお願いします。

麻草　僕のオススメは「ONE PIECE」（集英社刊）と「シグルイ」（秋田書店刊）。なぜかというと、どちらも主人公が酷い目にあってかわいそうという、究極の2冊なんじゃないかと。

A　なるほど、そうかも知れない。

麻草　「ONE PIECE」は「かわいそう」から感情移入にシフトして、そんなかわいそうだった彼ががんばってすごいねって流れになるんですけど、「シグルイ」は最後まで「かわいそうだね……」のまま進むというか。ここが少年誌と青年誌の違いなのか、対比的で興味深いです。

B　そういえば、主人公はカッコイイってだけじゃなくて、実はトラウマを抱えている……という設定の作品が多くなった傾向があるような気がしますね。そういうクセのあるほうが人気が出やすいのかもしれません。

A　今は「特に理由もなく全員を救う」という「無条件の正義の味方」みたいなキャラはあまりいないですよね。例えば、人気のある「鋼の錬金術師」（スクウェア・エニックス刊）の主人公も人間のエゴを原動力にして、その結果ヒーローに……という感じですし。

——なるほど。ではAさんのオススメをお願いします。

A　まず「夕焼けロケットペンシル」（メディアファクトリー刊）ですね。主人公は実家が文房具店の女の子なのですが、お父さんがぜんぜん働かず、家庭の事情でお母さんがいないんです。ですから、主人公は幼いながらも自分でお店を切り盛りするしかなくて。それで、まず商品を仕入れようと問屋に行ったら、「子供には商品を卸せない」と冷たくあしらわれるんです。いきなりこんな展開。

——これはまた、主人公がかわいそうな作品ですね(笑)。

A　絵がかわいいぶん、本当に主人公の女の子がかわいそうでしんどいんですよ！　だんだんお客さんも集まるようになって、例の問屋さんとも仲よくなる「報われる展開」にはなるんですけど。

麻草　これは知らなかったです！

A　あと、それとあらすじは似たところがあるんだけど、内容が正反対の「私のおウチはHON屋さん」（スクウェア・エニックス刊）もオススメです。小学生の女の子が本屋さんで働く漫画なんですけど、その本屋がエロ本屋という。こちらはかわいそうというよりも、萌えとギャグにあふれてて能天気ですね。もちろん、主人公の女の子はかわいいですよ。たまたま同時期に似た題材の漫画が出て、おもしろいなと感じました。

これまでにないテーマの漫画 それは「朗読」！

A　「かわいそうな作品」とは趣向は変わりますが、「花もて語れ」（小学館刊）もおもしろいですね。

B　これは私もオススメです。

A　朗読がテーマの話です……って言われてもピンとこないと思いますけど(笑)。人と喋るのは苦手だけど物語を読むのが天才的にうまいという女の子が主人公なんです。「文章だとわかりにくいけど、声に出して読むとわかりやすい」こと、つまり「朗読・読み聞かせるとは何か」ってところから話が始まります。

麻草　同じ著者の前作「空色動画（※1）」も読みましたが、当時から比べて著者の表現の幅がすごくふくらんでませんか？　絵とコマの表現が独特でおもしろいです。

B　今、巷にはいろんなテーマの漫画がありますが、みんなどこか「ないところを狙おう」って節が



座談会参加メンバー

●**麻草郁**…あさくさかをる。造形する脚本・演出家。舞台を中心に活動しており、「ユリイカ」「サイゾー」などの雑誌でマンガの評論も行っている。近作は「Alice in Deadly School」（脚本）、「もしかも！」（脚本）など。ジョージ秋山とつげ義春の影響で、黒髪おかっぱの女の子が好き。

●**漫画家A**…青年漫画誌をメインに活動している漫画家。単行本も出しているが、今回は匿名での参加。漫画家の視点で見てすごいと感じる作品は、藤島康介先生が描く「ああっ女神さまっ」。これだけ長く続けているのに、時代に取り残されることなく常におもしろさを保っているのは驚異的だと考えている。心の漫画家は藤子・F・不二雄。

●**現役漫画雑誌編集者B**…漫画好きの両親に育てられたおかげか、いつしか漫画雑誌の編集者の道を歩んでいた。コミックス派か雑誌派かでいうと、雑誌派。ひと月に読んでいる漫画の冊数は「多すぎてわからない」とのこと。一番最初にハマった漫画は漫☆画太郎の「珍遊記」。先月一番ショックだった出来事は、「珍遊記2」が終わったのを単行本を読んで知ったこと。ちなみに、かなりゲームにも精通している。

KEYWORD

※**1：空色動画**…作・片山ユキヲ。講談社刊。3人の女子高生によるアニメーション制作を題材とした作品。全3巻。

※**2：めくりめくる**…作・拓。ワニブックス刊。倉敷を舞台に、地元の高校生の日常を描く。

※**3：倉敷**…岡山県倉敷市のこと。伝統的建造物群保存地区として指定された「美観地区」もあり、観光地として有名。座談会で紹介している「めくりめくる」の発売は「倉敷観光ウェブサイト」でも告知されている。

※**4：ビッグコミック系**…ここでは小学館から刊行されている青年漫画誌「ビッグコミック」「ビッグコミックオリジナル」「ビッグコミックスペリオール」などを指す。麻草氏によると、現在のスペリオールはかつての漫画少年にオススメできるラインナップとのこと。

※**5：アクション**…双葉社から刊行されている青年漫画誌。毎月第1・第3火曜日発売。現在は「鈴木先生」や「漂流ネットカフェ」などが連載中。

※**6：ホットミルク**…正式名称は「コミックホットミルク」。コアマガジンから刊行されている隔月刊の青年漫画誌で、奇数月の2日に発売。2007年に創刊された。

※**7：楽園**…白泉社が刊行している漫画誌。「恋愛」を主題にすえた読み切り作品を中心に掲載するという、コンセプチュアルな内容となっている。

PICK UP COMICS



シグルイ
山口貴由

南條範夫の小説を原作とした大作漫画が、15巻にていよいよ完結。長きにわたる藤木源之助と伊良子清玄の対立関係、そして源之助と三重の関係の行く末を、ぜひ見届けてほしい。



夕焼けロケットペンシル
あさのゆきこ

働かない父にかわり、文房具店を経営することになった小学3年生の女の子・サトミ。家族の思い出が詰まった文房具店を守るべく奮闘するが、その前途は多難だった……。



花もて語れ
片山ユキヲ

引っ込み思案な性格の主人公・ハナが、「朗読」と出会ったことによって変わっていく姿を描いた"癒やし系熱血朗読ストーリー"。朗読時の独特な描写にも注目したい。

「雑誌で読まないと漫画の読み方って広がらない」（漫画家A）

あって、設定は斬新だけど、それが話の本筋に生かしきれてない作品があったりする。でも「花もて語れ」に関しては「朗読がテーマでないとできない」内容になっていてうまいなあと思いました。

A この作品はきっと「穴を狙う」のが目的じゃないんでしょう。

B 表現を突き詰めた結果、ここに行きついたって感じなんじゃないかと思います。

A 「空色動画」では、登場人物が自分で制作したアニメを見ているうちに、その世界に入り込んでしまう感覚を漫画で表現してましたね。個人的には登場人物がやたら熱血なのも好みでした。

B 展開の仕方がおもしろいという点では「めくりめくる（※2）」も印象的でした。これ、購入する書店によっては、倉敷（※3）のガイドブックが付いてくるんですよ。

A 倉敷を舞台にした作品なのですが、そのガイドブックと一緒に、作中に登場する実際の場所を解説したペーパーも付いてくる。インパクト大ですよね。

B 最近はアニメが地域の自治体やコミュニティと連動して、一緒に盛り上がろう！　みたいな取り組みは多いですよね～。いつか私もそういうのをやってみたい（笑）。

A 個人的な趣味としては女の子が多くて、百合成分が多いってところも好みです。非常に絵も漫画自体も達者で。……と、なんだかとりとめのない話になってスミマセン（笑）。Bさんのオススメ作品を教えてください。

B これまでに出ていない傾向の作品でオススメなのは……青年誌のヤングキングOURSに掲載されている「セカイのミカタ」（少年画報社刊）。不思議で独特な世界観なんだけど、そこには少年漫画バリバリな展開が待っていて、今一番熱い漫画です。

麻草 これいいですよね！　普段ジャンプを読んでいる人も手にとって読んでみてほしいです。

雑誌を読めば自分の知らない世界が広がりますよ！

――ここまでは単行本の話が多かったですが、みなさん漫画って雑誌で読みますか？

麻草 少年誌と青年誌はひととおり。でも最近はビッグコミック系（※4）が読んでいて落ち着きます。歳をとった（笑）。オススメはアクション（※5）です。逃げ場のないどん詰まり感が、読んでいると生きる気力に転化します。

A 雑誌は何誌か買ってるんですが、忙しくてなかなか追い切れないというところはありますねえ。

B 私は職場に漫画雑誌がたくさんあるので、やっぱりそれは手にとって読みます。今出ている雑誌はだいたい読んでると思います。

A 最近では……エロ漫画誌ですが、ホットミルク（※6）がおもしろいですね。エロなしの作品が掲載されるようになってきて、それが気になる作品だったりするので密かに注目してます。

麻草 雑誌は読もうと思ったもの以外にも、「予想外な漫画」が目に入るのがいいですよね。

A 今はネットのおかげで口コミ情報が収集しやすくなってきたけど、単行本単位の話題が多い。漫画雑誌のおもしろさを語る場って実はあまりないんですよね。

B 最近は企画性に富んだおもしろい雑誌が出てくるようになりましたよ。別冊少年マガジンの表紙で「ゾンビVS巨人」というキャッチが入っていたときは笑いました。イイものとイイものを合わせたらもっとイイに決まってる、みたいなノリで（笑）。

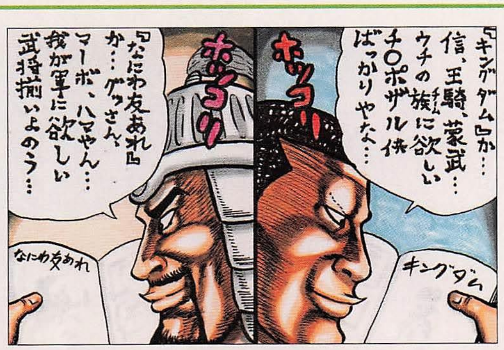
A 恋愛をテーマにした作品を載せる楽園（※7）だったり、企画のおもしろさを狙った雑誌も出てきてますし。単行本で特定の作品だけを読むのは悪くないけど、雑誌で読まないと漫画の読み方って広がらない。自分の規定概念を壊してくれる作品との出会いは雑誌ならではです。

麻草 雑誌は「好きかどうかわからないけど、こんな作品もあるんだぜ」と押しつけてくるところも楽しいので、各誌もっといろいろ押しつけてきてほしいです（笑）。

――では今回の結論としては、「雑誌を読もう！」ということで（笑）。

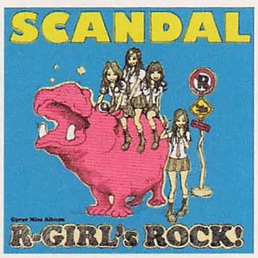
ジェントルメン中村の ワタシも語りたい！
文・イラスト／ジェントルメン中村

読者諸兄、はじめまして。ジェントルメン中村です。私がオススメする漫画は、現在ヤングマガジンで連載中の「なにわ友あれ」と、ヤングジャンプで連載中の「キングダム」。大阪のヤンキー漫画と中国の春秋戦国時代の漫画をお勧めする理由は、両作ともに「合戦（ゴチャマン）を描くのがずば抜けて上手い」からです。集団戦の描写というものは大部分を主要人物同士の一騎討ち（タイマン）で片づけられがち。しかしこの2作品は同時に展開される複数の戦線の分裂と合流、戦況のうねり、戦術と戦略、将の指揮と兵の士気……といった合戦（ゴチャマン）ならではのダイナミズムが読みやすくかつカッコよく臨場感たっぷりに描かれているのです。歴史漫画好きの方も「なにわ友あれ」を、ヤンキー漫画好きの方も「キングダム」を是非読んでいただけたらと思う所存であります！



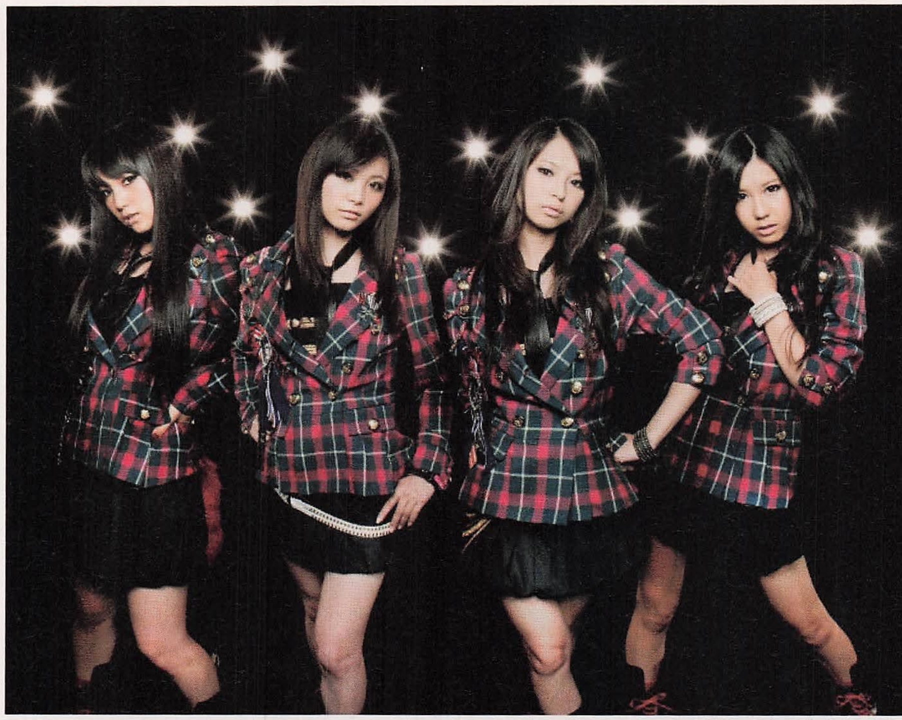
ジェントルメン中村 PROFILE
漫画家。2003年に別冊ヤングマガジンにて「マスラオ桶狭間」でデビュー。代表作は「パチスロ男爵」と「プロレスメン」。来年の2月には、「プロレスメン」の単行本が発売予定。

CD **R-GIRL's ROCK!**



●発売中（11月17日発売）
●¥1,835（税込）
●発売元：エピックレコーズ

8月発売の2ndアルバム「TEMPTATION BOX」から約3カ月で届けられた初のカバーアルバム。全曲女性ボーカル曲のカバーで、アン・ルイスや山口百恵、ユーミン、センチメンタル・バスなど懐かしいナンバーがSCANDAL流に生まれ変わっている。原曲を知らない世代でも純粋に楽しめる、聴きごたえのある好企画盤！



PROFILE

2006年8月にHARUNA（Vo,G）、MAMI（G,Vo）、TOMOMI（B,Vo）、RINA（Dr,Vo）で結成。2008年10月にシングル「DOLL」でメジャーデビューを果たした。現在までに8枚のシングルと2枚のオリジナルアルバムを発表。

INTERVIEW

ガールズロックの台風の目！ 昭和～平成の女性Vo曲を大胆にカバー

［スキャンダル］

SCANDAL

新作の魅力はハモリにあり!? 初カバーアルバムの裏側に迫る

――カバーアルバムを作ろうというアイデアはいつ頃からあったのですか?

RINA 以前からジュディマリやZONEの曲をカバーしてたんですけど、もっといろいろやってみたいとずっと思っていて。だから、改めてやろうというよりは、これまでの流れで自然と作ることになった感じです。

――選曲はみなさんの好きな曲が中心なんですか?

HARUNA そうですね。そこに、スタッフさんからすすめられた曲も入ってます。

TOMOMI 候補曲はもっとたくさんあって、最初は7曲じゃ収まらなかったですね。

――スタッフにすすめられた曲はどれですか?

MAMI ジッタリン・ジンの「SーNKYーYORK」は最初知らなくて、スタッフさんが「いい曲だよ」って教えてくれたんです。歌詞にキュンキュンしたし、曲調もやったことがないスカ調だし、みんな「いいよね！」って言ってやることにして。名曲がいっぱいあるから、選曲は本当に迷いましたね。

――どのカバーもちゃんと「SCANDALの音」に生まれ変わってますよね。

MAMI 音色を自分たちの好きな感じにしたかったし、ライブ感を出したいというのもあって。「六本木心中」や「ロックンロール・ウィドウ」は完全にメタル化してます（笑）。基本的にすごくゆがんでいて重い音のギターや、ズシズシくる音が好きなので、そういうところで私たちらしさを出したいと思ってました。

――カバーの際に一番気をつけたところは?

HARUNA アレンジするときに、1曲1曲のよさを残しつつ私たちらしさを大事にするっていうところですね。

――その「SCANDALらしさ」とは?

MAMI メンバー全員が歌えるところです。今回はどの曲でもハモリをガンガン入れてるんですよ。難しかったというより大変でしたね。メインのボーカルを録っている時間よりも長くかかるときもあって、むしろハモリのほうがメインなんじゃないかって曲もあったくらい（笑）。

――ここ最近の経験が反映された、バンドとしての成長が感じられる1枚ですね。

MAMI 自分たちの意見も言えてない、技術も足りてない1年前だったら、すごいアルバムができてそうで、ちょっと怖いです（笑）。

――本当に楽しんで作ったという雰囲気が、アルバム全体ににじみ出てますね。

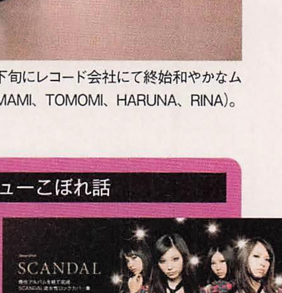
HARUNA 今回は特に自分たちのアイデアを最大限に発揮できたと思ってます。



▲この日のインタビューは、10月下旬にレコード会社にて終始和やかなムードのなか行われた（写真左からMAMI、TOMOMI、HARUNA、RINA）。

インタビューこぼれ話

数々の取材を終えたばかりとあって、4人は若干お疲れモード。しかし、いざインタビューが始まると、ときには笑顔で、ときには真剣な表情で質問の1つ1つにしっかり答えてくれた。SCANDALのプロ根性に乾杯！



インタビューの完全版を音楽ニュースサイト「ナタリー」で公開中！ http://natalie.mu/

MUSIC 裏コラム

音楽シーンの裏側教えます！

あっちもこっちも楽しみたい！ 年越しライブ裏マニュアル

音楽ファンにとって、年末の楽しみの1つである年越しライブ。あれもこれも行きたいというあなたに、最高の年越しライブ"ハシゴ"のススメを伝授！

幕張メッセでは、屋内フェスの「COUNTDOWN JAPAN 10-11」と同時に、別ホールでラルク・アン・シエル再始動ライブが行われる。ラルクのライブは24時スタートなので、CDJを午後からたっぷり楽しんだあとでも足を運ぶことが可能だ。

ヴィジュアル系だけをじっくり楽しみたい人には、なんと12時間以上にわたって開催される「Over The Edge」が最適。渋谷C.C.Lemonホールにこもりっぱなしという難はあるものの、V系ファンにとって1年の締めにぴったりなイベントといえる。

アイドルと一緒に新年を迎えたい人には、中野サンプラザでのアイドリング!!!年越しライブがオススメ。新宿や渋谷で日中〜夕方に行われるロック系イベントを楽しんだあとでも間に合うので、この機会に足を運んでみてはいかが？　（西廣／ナタリー）



▶アイドリング!!!は年越しライブ前にも、同会場でライブを実施。アイドルファンには、昼夜アイドリング!!!ざんまいという選択肢も！

アーティストが語る アレがだいすき！

神聖かまってちゃん／ちばぎん

ギャルゲーはやりません！　エロゲー派なんで！

アーティストに趣味への偏愛を語ってもらうこのコーナー。第1回は「神聖かまってちゃん」のちばぎんが登場！ ゲーム愛を吐露してくれました。



神聖かまってちゃん

の子（Vo,G）、mono（Key）、ちばぎん（B）、みさこ（Dr）からなるロックバンド。の子による2ちゃんねるへの宣伝書き込み、ゲリラライブや自作PVなどの動画配信で注目を集める。12月にメジャーデビュー。



「つまんね」

12月8日　にリリース。もう1枚のアルバム「みんな死ね」も同日発売。

僕はアニソンとゲームがすごく好きなんです。アイデンティティと言ってもいいぐらい。一番初めに好きになったゲームは『ドラクエⅣ』でした。たしか小学校5年生のときだったかな。

それ以降はゲーム漬けで。僕が住んでいたのが、ホントに片田舎の何も娯楽のない町だったんで、家に帰ってゲームをするぐらいしかやることがなかったんですよ。学校が終わって家に帰ってすぐゲーム。で、2時間ぐらいプレイすると親に止められたので、こっそり深夜に起きて。3〜4時間やってました。ついでに「トゥナイト2」とかも観たり（笑）。

僕、ゲームしない日がホントにないんですよ。家に帰ったら眠くなるまでずっとやって、眠くなったら寝る。バンド活動に支障ですか？ いや、あるんじゃないですかね。あはは（笑）。

ちなみにギャルゲーはやりません！　エロゲー派なんで。別にくっついても嬉しくないし。ヤれないと（笑）。いっちばん好きなのは『巣作りドラゴン』！　シミュレーション要素があって「このステージクリアしたぜー！」っていう達成感に、エロのおまけがついてくるのが好きなんですよ。

今現在ハードはニンテンドー64とPS2、PSPを持っています。64って、発売から1年たたずにガクッと値下げしましたよね。僕はその直前の一番高いときに買って（笑）。めちゃくちゃショックでした……。

新作は、エロゲー含めて月に3〜4本ぐらいやってるかな？ ……すみません少なく言いました。5本はやってます（笑）。今すごく楽しみにしてるのはPSPの『MHP3rd』！　でも、バンドでゲームの主題歌を担当したいとかは不思議と全然ないんですよ。単純にゲームが好きなんで、いつかは雑誌でレビューとか書かせてもらえるようになって、ソフトをいっぱいもらえるようになったら嬉しいなぁ（笑）。

音楽現場最前線

ライブレポーター



湘平乃風／ナタリー

アリーナCブロックの「にんじん」と「じゃがいも」の間くらいのところで観ました。

東京ドームの巨大空間がダンスフロアに！ Perfumeの結成10周年を祝うべく、即日完売チケットを手に全国から5万人が集結!!

結成から現在までの10年を総括し、11年目への一歩を踏み出すという意味を込めて「Perfume LIVE@東京ドーム『1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11』」と銘打たれたこの公演。アリーナの中央には360度を見渡せる円形センターステージが設置され、そこを中心に花道がスタンド席の手前まで十字に伸びている。Perfumeはその舞台をフル活用し、華やかなCGやレーザーをバックに、たった3人で3時間たっぷりライブを繰り広げた。この日は人気曲「love the world」や「ワンルーム・ディスコ」、最新シングル「ねぇ」などを披露。躍動感のあるクールなダンスパフォーマンスで観客を魅了した。一方のMCは広島弁混じりで、5万人に囲まれながらもマイペースなトークを展開。アンコールではあ〜ちゃんが「夢のステージにかしゆかとのっちと一緒に立てたことが本当に嬉しいです」と涙を流しつつ語った。ラストナンバーは「私たちに大きなチャンスをくれた曲です」という曲紹介で始まった「ポリリズム」。興奮と大きな感動が会場を包み、初の東京ドーム公演はこの日一番の盛り上がりのなかで幕を下ろしたのでした。



▲過去最大の会場で行われたこのライブは、演出の派手さも過去最高。定番曲「Perfume」では3人がそれぞれカートに乗り、会場を回りながらたくさんの直筆サインボールを客席に投げ込んだ。

独断レコメン部

ベスト盤や企画作品が多く発売される年末。しかし、今年はほかにも個性的な作品が続々登場！（西廣／ナタリー）

BUMP OF CHICKEN 「COSMONAUT」 12/15

何年たってもみずみずしさは不滅



昨年秋からシングル発売が続いたバンプも、アルバム発売は実に3年ぶり。繊細かつ広大なサウンドスケープはそのままに、より深みを増した楽曲の数々は聴きごたえバッチリ。メジャーデビューから早10年。このアルバムもこれまで同様、何年も愛され続けるはず。

● ¥3,059　●発売元：TOY'S FACTORY

恵比寿マスカッツ 「チヨコレイト／かわいい甲子園」 12/8

ジャケ3仕様はどれ買うか悩むね？



僕らの深夜のお供、恵比寿マスカッツが待望の新作を発表！ 作品を重ねるごとに楽曲のクオリティがアップしている彼女たちが、今回もモータウン調サウンドで聴き手を魅了する。番組視聴者なら思わずニヤリなカップリング曲含め、今回も大満足の仕上がり。

●タイプA（写真）／B／C各¥1,000　●発売元：NAYUTAWAVE RECORDS

XA-VAT（ザバット） 「XA-VAT」 12/2

全V系ファン＆岡村ファン必聴！



GOATBEADの石井秀仁らを中心に結成された、ヴィジュアル系バンドの第1弾作品。どことなく懐かしいエレポップ／エレクトロボディは一周回って逆に新鮮といえる。注目すべきは、ボーナスCDの岡村靖幸リミックス。どこからどう聴いても岡村ちゃん。おかえり！

●CD+DVD¥1,800（税込）／CD2枚組¥1,500（税込）　●発売元：FlyingStar Records





ゲーム **AKB48ドンジャラ**

●12月4日発売　●¥6,300（税込）
●発売元：バンダイプレイトイ事業部

　今年で30周年を迎える「ドンジャラ」と国民的アイドルグループ「AKB48」が奇跡のコラボレーション！　第2回AKB選抜総選挙の上位12人がパイになり、さまざまなオリジナルの役でドンジャラを楽しむことができる。ちなみに、SKE48の松井珠理奈、松井玲奈もパイとして登場している。

まゆゆ単メン役を狙うも推しかぶりによって阻まれるという頭脳戦

AKBヲタたちと深夜のドンジャラ！最高に熱い戦いをレポート!!

　AKB48初の玩具商品として登場するのがこのドンジャラ。誰もが一度は遊んだであろう、おなじみの「絵合わせゲーム」を、AKB48で遊べる日がこようとは、アイドルヲタの筆者としては夢のような出来事なのである。早速、予約開始日に予約を決めたが、いても立ってもいられない。発売は12月だ。そんなに待てるわけがないだろう。と思ったら、本企画のために編集部のアイドルヲタたちとともに、いち早く本商品で遊べる機会をいただけることに！　待っててくれ、俺のまゆゆ!!　みんなのコインをいただきまゆゆするときがきたのだ!!

　さて、肝心のゲーム内容だが、いたってシンプルで、得点表に記載された役のどれかを揃えて上がった人が勝ちとなる。麻雀ほど複雑ではなく、小さな子供でも覚えやすい役ばかりだ。しかし、今回このゲームをプレイしているのは全員30代の男ヲタたち。どう考えてもドンジャラを遊んでいる雰囲気とは思えないほど真剣なまなざしでパイを引いてくる。ちなみに筆者は、先ほどから言っているように「まゆゆ」こと渡辺麻友推しなので、どうしても「単メン（同じメンバーのパイとオールマイティのみで構成された最も得点の高い役）」を完成させたいと思っていた。それこそが真の推し、真のファンというものだろう。しかし、このゲームの罠はそこにあったのだ。面子のなかにいわゆる「推しかぶり（同じメンバーを推している者同士のこと）」がいた場合、同じ「単メン」役を狙っていたら、どう考えても完成しないのである。役を変えて挑めばいいだけの話なのだが、それはいわゆる「推し変（自分の推すメンバーを変える行為のこと）」に該当するので、なかなか踏み切れない決断なのだ。そうこうしていると「基本セット（3人のメンバーを3個ずつ揃えるだけの一番安い役）」などで上がられてしまったり……。つまりこのドンジャラは、麻雀以上に「想い」が勝敗を左右する、そんなゲームだと思われる。

　ちなみに、設定された役は左の得点表のとおり13種類あるのだが、AKB48に思い入れの強すぎる面子で遊ぶと、どうしてもオリジナルの役を考えてみたくなるもの。簡単なところで「前田、板野、高橋」による「91年生まれ組」や、「河西、板野」による「クイーン＆エリザベス」、もしくは同じ事務所で役を揃えてみるといった楽しみ方を考え始めると、もう止まらない。この冬、ファンならマストアイテムとしてゲットしてみてはいかがだろうか。

（男塾先輩）

これが役が説明された得点表だ！



単メン	同じメンバー6個+オールマイティ3個（そのメンバーのチームオールマイティか神オールマイティ、どちらか）	480点
大RIVER	大島・河西・渡辺を3個ずつ（大きな河渡る）	360点
小RIVER	小嶋・河西・渡辺を3個ずつ（小さな河渡る）	300点
2期メン	AKB48の2期加入メンバー、大島・河西・宮澤を3個ずつ	300点
ツインボーカル	2人のメンバーで6個+3個	240点
チームカラー	同じチームのメンバー3人を3個ずつ	240点
初期メン	AKB48の1期加入メンバー、前田・篠田・板野・高橋・小嶋のうち3人を3個ずつ	180点
2010年選抜総選挙トップ2	大島・前田を3個ずつ+他メンバー3個（誰でもよいので同じメンバーを3個）	180点
W松井	チームSの2人を3個ずつ+他メンバー3個（誰でもよいので同じメンバーを3個）	180点
3期メンコンビ	AKB48の3期加入メンバー、柏木・渡辺を3個ずつ+他メンバー3個（誰でもよいので同じメンバーを3個）	180点
ハットコンビ	写真で帽子をかぶっている板野・宮澤を3個ずつ+他メンバー3個（誰でもよいので同じメンバーを3個）	180点
A・K・B	チームA、チームK、チームBから各1人を3個ずつ	120点
基本セット	3人のメンバーを3個ずつ	60点
（ボーナス）自分たちの力	オールマイティを使わずに役を完成させる。（オールマイティが1枚も入っていない）	役の得点+120点

　同じメンバーのパイとオールマイティのみで構成された「単メン」役が一番得点が高い。おもしろい役は「大島、河西、渡辺」で構成された「大RIVER」。意味は「大（島）きな河（西）を渡（辺）る」ということで、多少強引な気もしないではないが、ドンジャラのオリジナルの役として得点も高めに設定されている。

フィギュア ULTRA-ACT ウルトラセブン



●12月25日発売　●¥3,360（税込）　●発売元：バンダイコレクターズ事業部

ウルトラシリーズのなかでも人気の高いウルトラセブンが、ULTRA-ACTシリーズに登場。取り外しが可能な頭部のアイスラッガーのほか、エメリウム光線やワイドショット用の再現パーツも充実。発売済みのウルトラマンゼロと組み合わせれば、映画「大怪獣バトル ウルトラ銀河伝説」のシーンも再現できる！

フィギュア chibi-arts キュアピーチ chibi-arts イース



●12月下旬発売　●各¥3,675（税込）　●発売元：バンダイコレクターズ事業部

昨年放送された『フレッシュプリキュア！』から、キュアピーチとイースの2人がchibi-arts化！　全高100ミリの小さなボディに魅力をギュっと詰め込んだこの2つのフィギュアには、表情パーツがそれぞれ3種類付属するほか、キュアピーチにはピーチロッドが、イースにはミニウエスターといった小物が付属。

フィギュア figma メティス



●12月発売予定　●¥3,000（税込）　●発売元：マックスファクトリー

可動と造形を両立させたアクションフィギュアシリーズ・figmaに『ペルソナ3フェス』のメティスがいよいよ登場。figmaならではの自由なポージングができ、表情パーツは通常顔と笑顔の2つが付属。頭部のバイザーを下ろすことで戦闘時の表現なども楽しめる。ちなみに、柴犬のコロマルも付属している。

ETC 仮面ライダーオーズ オーメダルセット02



●発売中（11月20日発売）　●¥1,050（税込）　●発売元：バンダイボーイズトイ事業部

好評放送中の「仮面ライダーオーズ」から、サイ、ゴリラ、ゾウのコアメダルがセットになった第2弾が登場。別売りのDXオーズドライバーに装填してスキャンすれば、仮面ライダーオーズの新コンボ「サゴーゾコンボ」の変身ソングが発動。なお、ガンバライドカードも1枚付属する。

プラモデル VR8　1/100スケール YZR-8000Δ "マイザー・デルタ"



●12月中旬発売予定　●¥6,090（税込）　●発売元：ハセガワ

『電脳戦機バーチャロン フォース』に登場する可変型VRマイザー・デルタ。カトキハジメ氏のデザインによるスタイリッシュなこの機体が、いよいよプラモデルとして発売される。バーチャロンワークスによるハインドCGを徹底再現したこのキットは、一部付け替えによりバーチャロイド形態からモータースラッシャー形態へと変形も可能。

フィギュア カプコンフィギュアビルダー クリエイターズモデル 火竜 リオレウス



●11月下旬発売　●¥7,140（税込）　●発売元：カプコン

『モンスターハンター』シリーズを象徴するモンスター、リオレウスが大型フィギュアになった。モンハンフェスタなどで展示されていた巨大なリオレウスのフィギュアを制作した大山竜氏の手によって、空の王者・リオレウスが圧巻のクオリティで再現！　なお、ケータイサイトのモンハン部では、稀少種バージョンも限定発売される。

ア・サウザンド・サンズ ガンプラ30周年エディション（CD+GUNPLA）

●発売中（11月24日発売）　●¥5,500（税込）　●発売元：ワーナーミュージック・ジャパン



▲LINKIN PARKの面々が、軍服に身を包んだレア仕様！



好評稼働中の『機動戦士ガンダム EXTREME VS.』のテーマ曲を歌う人気ロックバンド「LINKIN PARK」。その最新アルバムのタイアップ限定版には、バンドメンバーがデザインをプロデュースした「HGUC 1/144 ガンダムGP01Fb フルバーニアン "LINKIN PARK EDITION"」が同梱！

RG 1/144 MS-06S シャア専用ザク

●11月27日発売　●¥2,625（税込）　●発売元：バンダイホビー事業部



◀シャアザク史上最大となる可動領域を確保。自然なアクションポーズを楽しめる。



▶関節部分に「リアリスティックデカール」を使うことで、金属の輝きを再現。

ガンプラ30周年を記念して登場した新ブランド「RG」シリーズの第2弾がついに発売。本キットには「アドバンスドMSジョイント」が用いられており、可動範囲と組み立てやすさを両立。1/1スケールを想定してデザインされた、緻密なディティールや装甲にも注目したい。



GUNPLA INFORMATION

RG（リアルグレード）シリーズ第2弾 MS-06S シャア専用ザク ロールアウト！

ガンプラの最新技術をふんだんに詰め込んだ「RG」シリーズの第2弾が登場。さらにLINKIN PARKとコラボした奇跡のガンプラもあわせて紹介！



ガンプラ名人 川口克己のガンプラレコメンド

写真で見るだけでは伝わらないRG「シャア専用ザク」のリアル

ガンプラで「リアル」という言葉は「もしホンモノが存在したらこんな感じなのでは…」という想像上の"ホンモノらしさ"を示すものだが、RGガンダムで培ったノウハウをベースにジオンMSとしての表現を加えるという、史実（?）とは別のアプローチで作られたのが今回のキット。アドバンスドMSジョイントに外装を装着するという基本仕様は変わらないが、強度や組み立てやすさなどの構造面はさらに進化している。タイトなフォルムと可動の兼ね合いは？　パイプの作り方は？　などなど、すでにいくつかの疑問を持たれている方も少なくないだろう。その明確な回答がここにある。まずは手にとって組んでいただきたい。



▲RGガンダムと合わせると、原作の名シーンも再現可能だ。

小野不由美の絶版本がリライトされて復活!!
今&これからのオススメ本をクローズアップ

往年の名作をリライト！「青春ホラー」の扉を開けてみよう！



ホラー　ゴーストハント(1)　旧校舎怪談
小野不由美

●発売中（11月19日発売）　●￥1,260（税込）
●発売元：メディアファクトリー

熱狂的なファンを持つホラー長編「ゴーストハント」シリーズが、著者自身の手によって全編リライトされて単行本化！　取り壊すと必ず事故が起きると噂されている木造の旧校舎。高校１年生の麻衣は、ひょんなことから、この旧校舎の調査に訪れた〈渋谷サイキックリサーチ・SPR〉の所長であるナルの手伝いをするハメに……。

PICK UP!

名作は20年の時を経ても色褪せず

多数の人気作品を生んでいる「小野不由美」。その原点の１つといえるのが、この「ゴーストハント（GH）」シリーズだろう。1989年からシリーズがスタートし、全７部作として人気を博した本シリーズ。いまや入手困難となっており、その存在こそ知ってはいても、読んだことがないという人も少なからずいるはずだ。このリライト版は大幅な加筆が施され、往年のファンも新鮮な気持ちで楽しめる。ホラー小説としての高い完成度はもちろん、ナルこと渋谷一也が率いる〈SPR〉の活躍は、青春小説としての読みごたえも十分！

編集部で話題の１冊

ミステリ好きも、そうでない人も

「ミステリ」というジャンルは、歴史と奥深さゆえに、ややとっつきづらい印象を持つ人も多いとか。そんなミステリアレルギーの人は、ヨネザワホノブの「インシテミル」から読んでみるのはどうだろう？　本書はこの秋、ミステリファンのみならず、幅広い層から支持された映画の原作本。青春小説のような爽やかさを盛り込みながら、理路整然とした密室ロジックが展開していく。作者の米澤氏は『タクティクスオウガ』の大ファン。ゲームから得た影響の有無を、本書で探してみるのもおもしろい。正直、興味を持つきっかけはなんでもいい。読み始めてしまえば、すぐにトリコにさせられる魅力が本書には秘められているのだから。物語は高額時給の話に乗って、怪しいバイトに巻き込まれた大学生を中心に進んでいく。逃げ場のない密室で次々と繰り広げられる、いつ終わるとも知れない殺人ゲーム。精神的に追い詰められた人間の狂気や焦燥が導く結末を、どのように受け止めるか。すべてはアナタしだいだ。　（サガコ）



インシテミル
米澤穂信

●発売中　●単行本￥1,680（税込）／文庫版￥720（税込）　●発売元：文藝春秋

ビジネス　グーグルで必要なことは、みんなソニーが教えてくれた
辻野晃一郎



●発売中（11月22日発売）　●￥1,575（税込）　●発売元：新潮社

「VAIO」や「スゴ録。」といったソニーが誇る大ヒット商品を生み、赤字部署を立て直した辻野晃一郎。彼はなぜソニーを辞める決心を固めたのか？　今や世界を席巻するグーグルの日本法人社長を務めた著者が振り返る、ソニーでの22年間とグーグルでの３年間。これを読めば、ビジネスの明日が見えてくる！

ミステリ　もえない -Incombustibles-
森博嗣



※カバーデザインは変更の可能性があります。

●12月25日発売　●￥441（税込）　●発売元：角川書店

講談社ノベルスでの「S&M」シリーズや、映画化&ゲーム化もされた「スカイクロラ」シリーズなど、数々のヒット作を生んだ森博嗣の2007年の人気作を文庫化！　クラスメイトの死を発端に、不可解な事件へと巻き込まれていく主人公は、自分の記憶がひどく曖昧なことに気づき……。青春ミステリファンは必読!!

ライトノベル　電波女と青春男(7)
入間人間／イラスト：ブリキ



●12月10日発売　●￥536（税込）　●発売元：アスキー・メディアワークス

これは、宇宙人が見守る街で描かれる青春物語――。人気シリーズ第７巻は、これまで物語の主軸であった「青春ポイント」ではなく、「妄想ポイント」なるモノにスポットが当てられる。７巻目にして大きな転機を迎える本シリーズは、2011年春にアニメ化も決定。これをきっかけに全巻読破してみるのがオススメ！

ビジネス　AKB48の経済学
田中秀臣



●12月7日発売　●￥1,260（予価）　●発売元：朝日新聞出版

「AKB48」はデフレ不況が生み出した？　「おニャン子クラブ」「モーニング娘。」のビジネスモデルと何が違う？　人気アイドルグループを題材に、韓流ドラマや漫画などにも造詣が深い異色の経済学者が、日本経済を読み解く！　「経済学ってムズカシソウ」と今まで敬遠してきた人にこそ読んでもらいたい一冊。

モバイル

11月26日発売の最新Androidケータイ「IS03」の実力を解剖する!!



au IS03

オープン価格

●メーカー：シャープ ●Androidバージョン：2.1 ●画面サイズ：約3.5インチ（960×640ドット） ●カメラ：有効約957万画素AF付きCCD ●連続通話時間／待受時間：約230分／約200時間（暫定値） ●サイズ：約63×121×12.6mm（W×H×D） ●重量：約138g（電池装着時）

【項目別オススメ度】

操作性	★★★★★
画面	★★★★★
カメラ	★★★★★
機能	★★★★★
動作時間	★★★★

完成度の高さは期待以上 安心して1台持ちできる

IS03はauから発売されるAndroid端末"ISシリーズ"の第3弾として発売された製品だ。iPhoneの対抗馬として、満を持して投入する、同社初の本格的スマートフォンとなる。

スマートフォンながら、おサイフケータイやワンセグ、赤外線通信などのケータイとしての機能を標準で搭載。さらに、課金の必要がなく不在着信時の伝言を再生できる簡易留守番電話や、のぞき見防止機能、緊急地震速報への対応など、国産端末ならではの機能を網羅しているのが嬉しい。気になる操作感も、レスポンスよくキビキビと動いて好印象。"スマートフォンに興味はあるが、ケータイから乗り換えると不便になりそう"と尻込みしている人も、そうした不安を一切感じずに、安心して持ち替えることができるだろう。

また、国内で発売されたスマートフォンとしては初となる「Skype」を標準で搭載するのも大きい。Skype同士の通話であれば、距離や通話時間に関係なく、インターネットを介していつでも無料で通話ができる。3G回線での通話品質も良好なうえ、アプリを立ち上げていないときの待ち受けにも対応するなど、ケータイ感覚でSkypeを利用できる。IS03は、まさしく新時代のスマートフォンなのである。



▲HD動画の撮影に対応し、笑顔検出機能も利用できる約957万画素カメラを搭載。



▲タッチパネルに最適化されたauナビウォークを搭載。知らない街でも安心して歩ける。



▲のぞき見防止機能としてベールビューを搭載している。見え方の差は写真のとおり。

ケータイキャリア3社 最新秋冬モデルをチェック!!

各社のスマートフォン戦略がようやく見えてきた秋冬モデル

10月から11月初旬にかけて、ケータイキャリア3社による秋冬モデル（11月～来春までに発売される端末）の発表会が行われた。各社ともにGoogleのAndroidをOSに採用したスマートフォンを発表してきているが、その方向性は3社でさまざまだ。NTTドコモは堅実な作りの端末に加えて、3D液晶を搭載した端末を用意するなど、現状の一歩先を行く端末を発表。ソフトバンクは、すべてのスマートフォンにFLASHコンテンツ対応のAndroid 2.2を採用。一方、この分野で遅れをとっていたauは、ケータイとの親和性が高い「IS03」によって巻き返しを図りたいところだろう。

NTTドコモ 先を見据えた技術が光る端末が目立つ



REGZA Phone T-01C
東芝

モバイルレグザエンジン3.0を搭載し、高画質でワンセグが見られる。スマートフォンとしては珍しく防水にも対応するので、雨の日に持ち歩いても安心して使用できる。



LYNX 3D SH-03C
シャープ

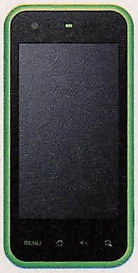
専用メガネを装着しなくても3D立体視が可能な3D液晶を搭載するスマートフォン。3Dに対応したアプリがプリインストールされており、3Dを十分に楽しめる端末となっている。

au ようやくスマートフォンに本腰な様子



SIRIUS α IS06
PANTECH

年内発売のauスマートフォンとしては唯一のAndroid 2.2を搭載。世界中で使えるグローバル端末という位置付けだが、おサイフケータイなどau独自の機能には対応していない。



IS05
シャープ

無骨なデザインが多いスマートフォンのなかで、ひときわ目立つポップなデザインを採用しているのが特徴。約800万画素カメラを搭載し、HD画質での動画撮影も可能だ。

ソフトバンク 全機種Android 2.2搭載で他社の追随を許さない



HTC Desire HD 001HT
HTC

800×480ドットの液晶や1GHz CPUなどを搭載したハイスペックをうたうスマートフォン。DLNA規格に対応し、家庭内LANにつながったレコーダーなどの動画を再生できる。



DELL Streak 001DL
DELL

PCメーカーのDELLより発売される異色のスマートフォン。電話としては大型の5インチ液晶を搭載し、モバイルタブレットと呼ばれる。S!メールにも対応。

動作の重いPCゲームが快適になる!?
最新グラフィックボード事情に迫る

PCパーツ

『FFⅩⅣ』を快適にプレイしたい人はグラフィックボードのGPUに注目

PCで3Dをバリバリ使った『FFⅩⅣ』などのゲームを快適にプレイしたい場合、本体にグラフィックボードを搭載する必要がある。かといって、グラフィックボードと一言にいっても、どれを選べば3Dゲームが遊べるのかわからない人も多いと思われる。そこで、11月上旬に発売された最新のグラフィックボードを例にして、その選び方を指南しよう。

ちなみに、最新機種だからといって性能が高いとは限らない。これは、グラフィックボードの心臓にあたるGPUの性能がシリーズごとにハッキリと分かれているからである。最新モデルでも性能が低いGPUのシリーズの場合、そこそこの性能でしかないというわけだ。

一番お買い得といわれている価格帯は1万円台半ばの範囲から2万円台半ばで、このあたりはミドルレンジ価格帯と呼ばれている。新しいGPUが出ると、中ぐらいの性能を持つシリーズがこの価格帯で発売され、それまで発売されていた同価格帯のGPUは、さらにその下の価格帯にスライドして発売されることになる。この傾向は、ここ10年ぐらいまったく変わっていないのがおもしろい。

なお、現行のGPUでミドルレンジ価格帯に当たるのは、10月に発表された「RADEON HD 6870/6850」シリーズと、7月に発表された「GeForce GTX 460」シリーズあたり。これらのGPUが搭載されているグラフィックボードは、少なくともここ1年はPCの3Dゲームを遊んでいて不満が出ないレベルといえるだろう。

今お買い得なグラフィックボードはこの3つ!!

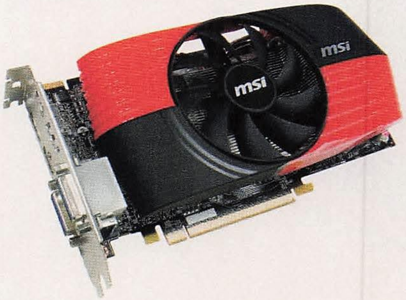


RADEON HD 6870

MSI R6870-2PM2D1G/D5

実勢価格：¥29,800(税込)

GPUに「RADEON HD 6870」を搭載し、メモリにGDDR5 1GBを搭載するモデル。DVI-IとHDMI、Display Port出力を同時に使用し、1枚のボードによる4画面同時出力が可能になっている。

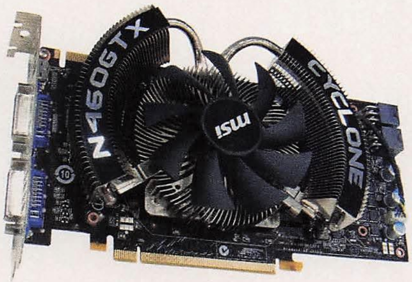


RADEON HD 6850

MSI R6850 Storm Ⅱ 1G OC

実勢価格：¥21,800(税込)

GPUに「RADEON HD 6850」を搭載。メモリはGDDR5 1GB。通常のRADEON HD 6850搭載モデルよりもコアクロックを50MHzアップさせたモデルだ。3画面同時出力が可能。



GeForce GTX 460

MSI N460GTX Cyclone OC/D5

実勢価格：¥17,800(税込)

GPUに「GeForce GTX 460」を搭載。メモリはGDDR5 768MB。コアクロックが約50MHzクロックアップされた725MHzで動作する。MSIオリジナルクーラーを搭載し、静音ながら冷却能力は十分。

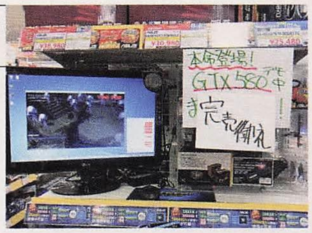
アキバで見つけたキワモノ製品とか

ここではアキバのPCショップなどで見つけたキワモノ製品やヘンなもの、流行りものなど、ちょっとしたトピックをピックアップ。大手量販店に行っているだけでは決して見つけることができないニッチな製品から、誰がコレを使うんだといった誰得なアイテムまで、足を使って探したネタをお届けする。

パーツ　GTX 580が即完売

（TWO-TOP秋葉原本店）

11月上旬より市場に出回り始めた高額のハイエンドGPU「GeForce GTX 580」。TWO-TOPの店頭では『FFⅩⅣ』のベンチマークテストが公開中で、5000オーバーのスコアを叩き出していた。



◀完売御礼の貼り紙があった展示スペース。だが11月15日現在、在庫が復活していたようだ。

ヘンなもの　iPh◯ne 4っぽいナニカ

（パソコンハウス東映）



◀パッと見はiPhone 4っぽいが、実は携帯音楽プレーヤー。ハッタリには使える!?

マウスパッド　「KAI.g3 飛燕」が入荷

（メッセサンオーカオス館）



◀ゲーマー向けマウスパッド「KAI・g3 飛燕」が入荷。でもSサイズはまだ…？

グラフィックボードの性能を検証 !!

『ロスト プラネット 2』ベンチマーク(※2)

RADEON HD 6870	46.3
RADEON HD 6850	42.2
GeForce GTX 460	49.8
オンボード	起動せず

GOOD ▶

『ファイナルファンタジーⅩⅣ』ベンチマーク(※1)

RADEON HD 6870	4277
RADEON HD 6850	3254
GeForce GTX 460	2718
オンボード	起動せず

GOOD ▶

Unigine Heaven Benchmark(※4)

RADEON HD 6870	23.1
RADEON HD 6850	19.8
GeForce GTX 460	22.4
オンボード	起動せず

GOOD ▶

3DMark Vantage(Graphics) (※3)

RADEON HD 6870	14357
RADEON HD 6850	11531
GeForce GTX 460	10980
オンボード	起動せず

GOOD ▶

計測環境

CPU	Intel Core i7 870(2.93GHz)
メモリー	DDR3 SDRAM 4GB
チップセット	Intel H55
HDD	SAMSUNG HD154UI (5400rpm)

システム全体の消費電力(アイドル時)

RADEON HD 6870	101W
RADEON HD 6850	88W
GeForce GTX 460	92W
オンボード	62W

◀ GOOD

各種3Dベンチマークソフトで計測した結果、一般的なスリムタイプのPCに多い、マザーボードに内蔵されたグラフィック（オンボード）の場合はテストすらできなかった。この結果からまず、3Dゲームを遊ぶにはグラフィックボードが必須なのがわかる。なお、3種類のGPUのなかで最も安い「GeForce GTX 460」は、テスト中の画面を見る限り良好に動作していた。スコアが高い「RADEON HD 6870」ならさらに快適なはずだ。

結論：初めて手を出す場合は安価な「GeForce GTX 460」

【ベンチマークソフト解説】※1：『FFⅩⅣ』で実際に使われているグラフィックエンジンで性能を計測するソフト。　※2：『ロスト プラネット 2』で実際に使われているグラフィックエンジンで性能を計測するソフト。　※3：3Dの性能を測る際に使われるベンチマークソフトのなかで標準のソフト。　※4：雲の動きや光源の変化など、物理演算を忠実にシミュレートしながら美麗なグラフィックを描画し、その際の描画速度で性能を測るソフト。

薄型テレビ

裸眼3D液晶テレビが登場！ だが普及までのハードルは高い



世界初となる、専用メガネをかけずに3D映像を体験できる「裸眼立体視」対応液晶テレビが東芝より発表された。液晶のサイズは20インチor12インチとまだまだ小さい。一方、薄型テレビは40インチ以上のモデルで3D機能の搭載が進んでおり、3D機能自体は一般化の兆しを見せているようだ。

◀10月のCEATECで発表された裸眼立体視対応テレビ「12GL1」（12インチ）。12月下旬発売予定で、価格は12万円前後。20インチモデルは24万円前後。



40インチ以上なら3Dはもう当たり前!?

PC オーディオ

USBに対応した高音質DACの登場と通信インフラの発展により急速に浸透



PCを楽曲サーバーとして活用し、USBで高音質なDAC（アナログ変換器）などにつないで音楽を聴く仕組みをPCオーディオと呼ぶ。CDよりも高音質な音の楽曲データが一般的に配信されるようになり、オーディオファンの間で盛り上がりを見せている。

◀音楽配信サイトの1つ「OTOTOY」。高音質楽曲の価格は1曲￥500前後となっている。

ネットワーク オーディオ

再生時の検索性の高さと利便性のよさで人気が高まっている



▲マランツ「NA7004」。価格は￥97,650（税込）。USB DAC端子を搭載するなど、必要な機能を揃える。

PCオーディオとの違いは楽曲をPC内のHDDに収めているか、NASなどのネットワーク上のHDDに収めているかという部分。ネットワークオーディオの場合、PCオーディオと比べてノイズ源が少ないので、より高音質な音が実現。また、NASの置き場所を問わない利便性の高さなどにも注目だ。

INTERVIEW

老舗AV雑誌「HiVi」編集長に聞く 薄型テレビ、ホームオーディオ…AV機器の今のトレンドとは？

テレビは3Dが、オーディオはネットワークが当たり前になる

——まずはテレビについてお聞きします。今や3Dという単語をどこでも耳にしますが…。

泉　これまでは3Dというと表示機器側の技術ばかりが先行していて、コンテンツが追いついていない状況でしたが、各ソフトメーカーのがんばりによって、コンテンツ不足はわずかずつですが解消されてきました。ハードメーカーは、高級機には3D機能が当たり前についているものという認識をすでに持っていますし、そのうち3D機能が特別なものという状況はなくなるでしょう。

——CEATECなどの展示会にて、東芝から裸眼3D液晶テレビが出展されていましたが、これについてはいかがですか？

泉　裸眼3D液晶は「視差バリア」方式で3D映像を実現している場合が多いのですが、この方式を常に使うとなると、通常の2D放送との互換性をどうとるかが問題になります。また、大画面化は技術的に当分難しいでしょうから、家庭のリビングで楽しめるようになるには時間がかかると思います。

——まだまだ発展の段階なんですね。

泉　逆に、3Dはプロジェクターが盛り上がっていますよ。年末にソニーやビクターから100インチ以上の3D投写が可能な新製品が発売されます。

——100インチですか……!!

泉　50インチの液晶テレビで3Dといっても、メガネを通すとどうしても画像が小さく感じられるんです。100インチクラスになると、3Dの見え方がかなり変わりますよ。

——なるほど。それでは次にオーディオについてお聞かせください。

泉　オーディオに関しては、PC上に音楽データを入れておいて、PCからオーディオ用のDACなどにUSBでつないで音楽を聴く「PCオーディオ」や、自宅内のネットワークにつながったHDDにデータを入れておいて、そこからLAN経由でHDD内の音楽データを聴く「ネットワークオーディオ」を楽しんでいる方が増えています。これにはインフラを含めて、良質の音楽を聴く環境が急速に整ってきたのが大きいんです。音質がいいハイレゾリューションデータ（96kHz／24ビットなど）で収録された音楽が、ネット経由で配信されていますし、再生時の検索性の高さも人気の理由です。環境が整えばCDよりも明らかに音質がいいんですよ。

——ネットワークと高音質という組み合わせは、初めて聞くと意外に思えますね。

泉　オーディオケーブルのように、今はノイズを徹底的に減らした音質重視のLANケーブルなども発売されています。1mで1万5千円前後かかるのですが、使ってみると本当に音がよくなるんですよ。



▶「HiVi」編集部のあるビルに設けられている音響を重視した視聴覚室。製品テスト時には必須だという。

「HiVi」12月号は冬のベストバイ特集！

HiVi

毎月17日発売
￥1,000（税込）



11月17日発売の「HiVi」12月号では「冬のベストバイ」を大特集！ 全33部門＋4サブカテゴリーにおいて、各部門ごとのベスト1モデル、特選3モデル、推薦5モデルを計12名の名だたるAV評論家の投票によって決定している。そのほか、インタビューで話題にのぼった3D対応プロジェクターを紹介。型番が未発表の三菱「model X」と正規の型番であるビクター「DLA-X7」を詳細に取り上げている。

編集長 **泉 哲也氏**

28年の歴史を持つ老舗AV雑誌、月刊「HiVi」の編集長を勤めるほか、リビングシアター雑誌「ホームシアター」編集部を統括している。

友情！ 努力！ 愛嬌！ 4期生の成長記録

アイドリング!!!の

勉強させてもらいますング!!!(仮)

題字：門澤P

第1回 フジテレビのアイドルなめんなよ！

アイドル戦国時代といわれる現在。TOKYO IDOL FES.ではヘッドライナーも務めた、真打「アイドリング!!!」が本誌に登場！ このコーナーでは、フレッシュな4期生5名が毎月さまざまなアイドル修行を行います。じっくり読めば、アイドリング!!!はもちろん、アイドルが好きになること間違いなし！

アイドル大好きな本企画担当

★男塾先輩

本企画の担当編集。本誌ではエンタメ班リーダーとして手腕を発揮しているかどうかは謎だが、すべてのアイドル情報はこの人のもとに集まる。推しは谷澤恵里香。

★エドボル

本企画の担当ライター兼、ただのアイドルヲタ。球体時代からアイドリング!!!の現場に足を運んでいる現役のアイドリンガー。2期生加入の瞬間からかたくなに河村唯推し。

これほどバラエティに富んだアイドルグループはないのです

エドボル（以下エ） 先輩先輩！ 大変です！ アイドリング!!!の新連載が決定しました！

男塾先輩（以下先） えっ？ なになに？ アイドリング？

エ 「?」じゃなくて「!」が3つでアイドリング!!!です。

先 そんなこと知ってるよ。天下のフジテレビがイチオシするアイドルグループでしょ。常識だよ。

エ なんだ、知ってるじゃないですか。その連載が決定なんです！

先 でももう連載は週刊アスキーさんがやっているんじゃ……。

エ そこは大丈夫です！ なんでもできるのがアイドリング!!!です！

先 確かに突風を顔面に浴びたり、パイ投げを顔面で受けたり……。

エ まあ顔面ばかりですけど……。

先 ほかにもガチンコで相撲したり、うなぎを素手でつかんだり……。

エ 先輩、メチャクチャ詳しいじゃないですか!?

先 番組は欠かさず観てるからね。

エ 連載ではそんなアイドリング!!!から4期生に登場してもらいます。

先 4期生？

エ 隣のページを参照ください！

先 4期生も、なかなか個性的なメンバーが揃ってるよね！

エ そんなアイドル始めて半年とちょっとの彼女たちに、アイドルとは何かを勉強してもらいます！

先 何かって……彼女たち「職業：アイドル」って言ってたよね？

エ まぁアイドルは奥深いんで……。



▲体当たりが心情のアイドリング!!!。その代名詞がこのパイ投げ！ 谷澤もしっかり顔面でキャッチ！

アイドリング!!!のメンバー紹介



1期生：3号 遠藤舞／6号 外岡えりか／7号 谷澤恵里香／8号 フォンチー／9号 横山ルリカ

2期生：11号 森田涼花／12号 河村唯／13号 長野せりな／14号 酒井瞳／15号 朝日奈央／16号 菊地亜美／17号 三宅ひとみ

3期生：19号 橘ゆりか／20号 大川藍／21号 橋本楓

4期生：22号 倉田瑠夏／23号 伊藤祐奈／24号 野元愛／25号 後藤郁／26号 尾島知佳

アイドリング!!! 総勢20名

※2010年11月19日現在

勉強しますング!!!

アイドリング!!!そのものを学ぼう

アイドル最強？ 最狂？ こうしてアイドリング!!!は生まれた!!

2006年10月、フジテレビの月曜から金曜夕方5時のアイドル帯番組「夕やけニャンニャン」「DAIBAッテキ!!」という2伝統の系譜を受け継ぎ、舞台をCSに移してスタートした「アイドルとしての慣らし運転」を目的とした番組「アイドリング!!!」。

その番組タイトルを背負い、9人組アイドルユニットとして誕生したのがアイドリング!!!である。

2008年に2期生が加入。翌年に3期生、そして今年4期生5名が加入し、現在の20名体制になった。

CSにて平日毎日放送されている「アイドリング!!!」や、今年9月にリニューアルされた地上波「アイドリング!!!」の番組ではバラエティ能力を蓄えつつ、お台場夏のイベント「お台場合衆国」（写真1）や品川よしもとプリンスシアターでの「品はちライブ」などでは、連日生ライブを行い、アイドルとしてのスキルを磨いている。

日比谷野外音楽堂（写真2）や中野サンプラザなどで行われる年数回の大型ライブでは生歌、さらに生演奏のライブにより、アイドルライブの醍醐味が存分に体感できる。

また、最近は環境活動を行う「エコアイドリング!!!」として、数々のエコイベントに参加。今後の活躍が最も期待されるアイドルなのだ。



▲エコアイドリング!!!として植樹やゴミ袋削減運動など環境活動にも積極的に参加している。2010年には第5回ロハスデザイン大賞の特別賞も受賞している。



◀夏の恒例イベント「お台場合衆国」では連日ライブを開催。（写真1）



▼2009年野音ライブではメンバーが生バンドに挑戦！（写真2）

本企画の主役となる5つ星!!!

4期生の5人に意気込みを聞いてみた

アイドリング!!!で今一番フレッシュな5人！　今年4月にオーディションを勝ち抜いて新メンバーとなったアイドリング!!!4期生を紹介しよう。ここでは、これから光り輝く5人に意気込みを語ってもらった。

PROFILEの見方
❶生年月日　❷出身地　❸血液型
❹ニックネーム　❺特技
❻編集部提案の新キャッチフレーズ

24号 野元 愛（のもと まなみ）



PROFILE
❶1996年2月10日　❷大阪　❸B型
❹まな、マナミーゼ　❺ダンス、笑顔
❻弾丸系パワフルガール

4期生のここがすごい！＆今後の意気込み

4期生すごい仲良しです。
先ぱい方とも仲よくさせて頂いてます！
これからは、もっともっと成長できるように、自分をもって
何事にもあきらめず精一杯がんばります!!

大川藍から見た野元愛の印象



おおさかのおばちゃん！よくモノくれる！

25号 後藤 郁（ごとう かおる）



PROFILE
❶1995年10月16日　❷大分　❸B型
❹かおるん　❺仔牛のミルクやり
❻不思議系ハニカミ娘

4期生のここがすごい！＆今後の意気込み

ハイテンションのところ!!!
団結力はメンバーの中でピカ1（笑）

瞬きをいつもより倍で頑張ります♡

菊池亜美から見た後藤郁の印象



外見は大人っぽいけど超ふしぎちゃんです！

22号 倉田瑠夏（くらた るか）



PROFILE
❶1996年8月4日　❷大阪　❸O型
❹るー、るかぴーや、るか　❺物事をすぐ忘れる、ダンス　❻天然系？ スマイルダンサー

4期生のここがすごい！＆今後の意気込み

フレッシュ☆ 5人でおったらうるさいです（笑）
でも、みんなダイダイダイスキです♡…
もっと、しゃべれるようにがんばります
あと、かおるんやちかちゃんやゆうな（笑）みたいに
勉強できるようになるようにがんばります!!!

横山ルリカから見た倉田瑠夏の印象



天然ダンサー！かわいい声で癒されマース

26号 尾島知佳（おじま ちか）



PROFILE
❶1994年4月19日　❷千葉　❸B型
❹おじ、ちか　❺バレーボール、ドッジボール、友だちや愛犬と遊ぶこと　❻体力バカで一直線

4期生のここがすごい！＆今後の意気込み

どこでも元気なところ。

先輩たちに追いつけるようにがんばります!!

谷澤恵里香から見た尾島知佳の印象



私になんかあるとすぐ来てくれる番犬！

23号 伊藤祐奈（いとう ゆうな）



PROFILE
❶1995年8月15日　❷香川　❸A型
❹ゆうちゃん、ゆうゆ、ゆうな
❺腹話術、関節が柔らかい　❻驚異のザ・アイドル

4期生のここがすごい！＆今後の意気込み

4期生は年齢も近いしオーディションから一緒に頑張ってきたので、
良きライバルでもあり、大切な仲間でもあり、みんな個性があるので
一緒に居て楽だし飽きないです♡
4期生のすごい所は…とにかく5人集まるとうるさい!!!（笑）
よく怒られてました（苦笑）

フォンチーから見た伊藤祐奈の印象



小悪魔。じゃなくて、もしかしたら悪魔かも…

次回予告!!! 4期生＋あの人でアイドリング!!!をプレゼンしますング!!!



勉強するにはまず己を知れということで、次回は4期生が大集合！「アイドルって大変？」「アイドリング!!!ってこんなにスゴイ！」など、ぶっちゃけトークしちゃいます！

INFORMATION
アイドリング!!! 14thシングル「eve」好評発売中!
●通常盤¥1,200　●初回限定版A（CD＋DVD）¥1,500
●初回限定版B（CD＋QTカード）¥1,500

週刊アスキー weekly.ascii.jp 連動企画！ かおるんが壊れた!?

山の娘さんが都会の美少女に成長！





▲番組衣装が衣替えし、中学生離れした大人っぽさに磨きがかかったかおるん。今後が楽しみ！

8月某日の番組収録で、妙にハイなテンションを見せた25号・後藤郁。山で牛を世話していた頃のバイオリズムが残っているのか、夜になると眠さのためテンションがおかしくなっていたのだ。それが10月の収録では、ご覧のように美しいドヤ顔を披露。都会に慣れてあか抜けたかおるんだが、その変わらぬ純朴さはファンの心をとらえて離さないのだ。

週刊アスキーにてアイドリング!!!企画好評連載中!

噂のアレ

巷をにぎわす例の場所に潜入!



キュアブロッサムが俺と握手!



▲キュアパッションとキュアベリーが僕らを手招き。



▲ふらっと立ち寄ったスーパーにゴセイジャーが!



▲鬼太郎の等身大フィギュアを発見! 父さ〜ん!!

第1回

みんな大好き東映キャラがひしめく「聖地・大泉まつり」にぶらりと潜入してみた!

大人も子供もお姉さんも! 胸おどる「東映」のお祭り

東映といえば映画会社として有名だが、多くの子供(かつて子供だった人)にとっては、ヒーローやヒロインが多数登場する特撮ドラマやアニメ番組を制作している会社としてのほうがなじみ深いかもしれない。かくいう私も、かつてはマスクマンのパジャマを着る男児だった。そして今もなお、日曜の朝にはTVの前に正座してハートキャッチプリキュア! の放送を待っている。ある日、そんな私たちの心をつかみ続ける東映が主催するファンイベントが行われていると聞きつけ、その謎に包まれた現場に潜入してみた。場所は西武池袋線にある大泉学園駅。ここは東映撮影所や東映アニメーションが位置する、いわば「東映の聖地」である。実際に街のなかには通称「東映通り」という道があるほどで、周辺住民にとってはおなじみの存在だ。イベント当日は季節外れの台風が接近していたため、小雨がぱらついていた。「これではあまり人が集まらないかも?」と思ったが、その予想は甘かった。なんと会場前には、親子連れ、若い女性の2人組、そして男性たち(おそらくは私と同じ特撮&アニメファン)による大行列が! 入場者は先着順で番号入りの特製カードをもらえるのだが、私がゲットしたのは2000番台。到着したのは午前11時で、9時の開場から2時間程度しかたっていないにもかかわらず、この盛況ぶりである。先に到着していた友人によると、多くの人がワンセグ放送でハートキャッチプリキュア! を見ながら開場を待っていたという……。さて、イベントがどんな模様だったのかは、写真を見ていただければ一目瞭然。東映や周囲の商業施設でヒーローやヒロインと気軽に触れ合えるほか、プリキュアの3D映像鑑賞会やアクション収録用のスタジオセット見学などを楽しむことができた。東映尽くしのその内容に、気がついたら6時間近くイベントを堪能していた。次回は12月19日に開催予定なので、未体験の方はお見逃しなく!

イベント情報

[イベント名]
第2回 聖地・大泉まつり

[開催日程]
2010年10月31日

[場所]
東映撮影所近辺



次回は12月19日(日)開催予定!

▲次回開催が待ちきれない! ちなみに、写真は東映公式キャラのツーくん。

担当
アラケン
キュア朝帰りとして悪の原稿達と戦う編集者。東映大好き!

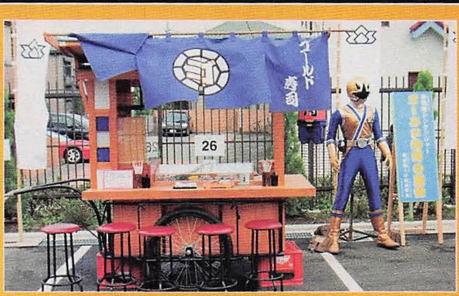
PHOTO REPORT 気になるアレを激写!



マジンガーZの巨大オブジェ。これに対峙すると、アニメの世界に紛れ込んだような気がする。



キュアピーチとキュアパイン。カメラを向けると全力でキメてくれるサービス精神に感動。



◀シンケンジャーの劇中に登場するゴールド寿司が現実世界に！ 食事はできなかったが、撮影を楽しむことができた。



▶東映は任侠映画や硬派なドラマを多数制作していることでも有名。それらの歴史を感じられるブースも存在する。



◀東映アニメーションの資料室で、フレッシュプリキュア！ でおなじみの面々の等身大フィギュアを発見。



▶戦隊モノでよく登場する「合体ロボットのコックピット」セット。想像以上に大きくて壮観！

収集意欲をかき立てるスタンプラリー!

▼会場にはスタンプ台が点在。それらをすべてめぐると写真のようになる。これは集めざるを得ない。





▲本イベントの会場は、東映撮影所と東映アニメーションのほか、近隣の商業施設であるTジョイ大泉とスーパーのLIVIN OZ大泉も含まれる。まさに街ぐるみで行われる大々的なお祭りなのだ。



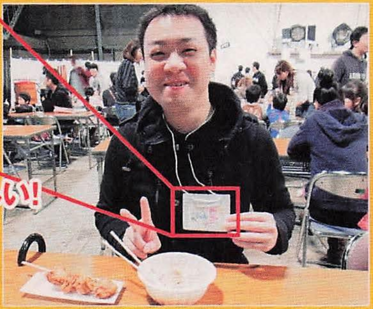
ゴセイジャーと本当に触れ合える!

◀スーパーの中では、ゴセイジャーによるグリーティングが催された。お客さんとの距離がかなり近い！

担当者に聞く!
大泉の魅力を発信します!

ライダー、戦隊、プリキュア、相棒……と大泉発の映画が連続することを記念して、本イベントを開催しました。普段は立ち入ることができない撮影所やアニメーションスタジオで、制作現場ならではの展示物やキャラクターと触れ合えます。なお、イベントは12月の第3回でいったん終了します。ゆくゆくはまた別の形で、大泉の魅力を発信できればと考えております。(東映 (株) 東京撮影所長 白倉氏)





特製カードがうれしい!

▲▶先着5000名は、入場記念となる特製カードがもらえる。リバーシブル仕様で、背面はゴセイジャーの集合写真となっている。



これはきっと水洗トイレ!

▲会場には東映ならではの案内表示も見受けられた。

まだまだ語りたい! 「東映」のススメ

アラケン 実際にイベントに遊びに行くと、東映には特撮部門とアニメ部門が別々にあるんだってことに気づかされますね。
子役 あと歴史が深い会社だということは知っていたけど、ここまで地域密着型とは知らなかったよ。
デルチ イベント当日に限らず、一般に公開されている東映アニメーションギャラリーは、超貴重な資料が見放題ですごいと思った。
アラケン 自分の生きてきた歴史をアニメを通して振り返ることができちゃうすごい施設ですよね(笑)。
デルチ 特撮部門の会場は、撮影現場を目の当たりにできるのが熱い。子供たちとお姉さんたちと俺たちが一緒にはしゃぐカオス感もいい！
子役 キュアブロッサムが現れて、子供がワーって駆け寄っていくのを見て衝撃を受けた！ 俺もついつい握手をせがんでしまいました……。次回開催も決定していることだし、次も全力であそびにいくヨ！

取材陣紹介

アラケン：イベントに行きたいと言い出した編集
子　役：プリキュアなら右にでる者がいない仙人
デルチ：特撮もプリキュアも大好きなライター



キュアムーンライトとも握手!

電スポ

ブラッディクリスマス大会 12月23日確定

宮本裕向 忍 団体を語る

出場選手㊙リスト公開

徹底検証

理不尽すぎる暗黒組織 プロレス



ウルトラマンロビンにタライぶつける！

2003年の旗揚げ以来、ほぼ月1回のペースで興行を行っている666。毎回客席は満員となり、熱狂的な常連客も多い。第1回目は筆者も毎回訪れているこの団体を取り上げてみたい。

魅力の1つは、パンクバンド「QP-CRAZY」のボーカルでもあるザ・クレイジーSKB選手。赤く逆立った髪型に白いフェイスという一度合ったら忘れられない姿で、ファンには「バカ社長」という名で愛されている。その名のとおり、突然何をするのかわからないところが魅力といえるだろう。取材日の大会は、ウルトラマンロビン選手と怨霊選手とともにタッグを組み、池田星人軍団と対戦するカード。敵に捕まったロビンを助けたと思ったら、突然タライをロビンの頭に投げつける暴挙に出た。何が原因なのかは誰にもわからない。さらに入場時は通称「CG攻撃」を繰り出し、最後は通称「爆竹ポア」でトドメを差して観客からの大喝采を浴びたのだった。ちなみに、この2つの技が放たれるときは、なぜか各種カメラに妨害電波が流れて映すことができないという。その理由は、ぜひ会場で確かめてもらいたい。

会場は、主に収容人数約350人の新木場1st RING（京葉線・新木場駅から徒歩1分）を使用。どの客席に座ってもリングからの距離が近いため、観客全員が迫力ある戦いを堪能できる。ただし、近すぎることが災いする可能性もあり、試合前には「服が焦げた、燃えた、死んだなどの苦情は一切受け付けません」というアナウンスが入る。観戦時はそれなりの覚悟を持っておこう。

そのほかの魅力は左ページのとおり。なお、別ブランドとして、名前どおりのコンセプトである「新宿二丁目プロレス」や、若手選手が参戦する「YOUNGプロレスわっしょい！」もあり、徐々に客層の幅が広がっている。

高枝切りバサミで窮地を救う優しさも



▶池田星人にロープで捕らえられたロビン。すかさず高枝切りバサミで遠くからロープを切ろうと奮闘する、優しいバカ社長であった。

今、この「プロレス」がおもしろい！

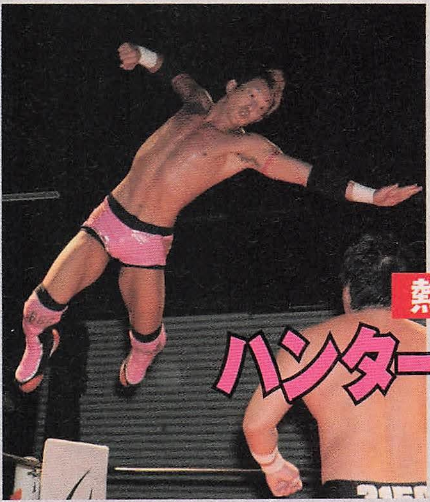
第1回 **666**（トリプルシックス）

担当：平岡
プロレスを見始めて約20年の若輩者（!?）だが、会場やサムライTVなどで日々堪能している。

日本には、大小合わせて50以上の団体があるといわれている。これから50カ月（!?）にわたって、そのおもしろさをお伝えしていきたい。最終的に目指すのは、もちろんプロレスブームの復活だ！

ここがおもしろい! 魅力の秘密

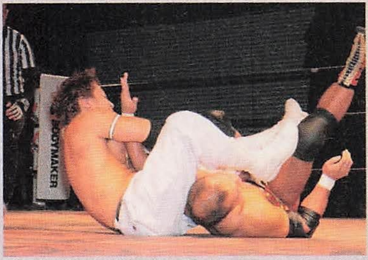
熱い試合で最後を締める ハンタータッグ!? がプロレス界のモンスター退治へ



▲忍が黒田哲広にダイビングエルボー。決して大柄な体格ではないが、体の筋肉美は見事。その瞬発力を生かした飛び技やラリアットを見せた。宮本裕向との連携技も出したが、残念ながら3カウントを奪うことはできなかった。

666に所属する選手のなかで、今最も熱いタッグチームが宮本裕向と忍（プロフィールは下段を参照）。実は2人とも『モンスターハンターポータブル 2nd G』に夢中であり、それがキッカケでタッグを組むことになった。そして、プロレス界のリアル・モンスターを狩るために、強豪選手と肉弾戦を繰り広げているのだ。この日はメインイベントで、田中将斗&黒田哲広という強敵と対戦。あえなく敗戦となってしまったものの、観客のハートに熱いものを残したことは間違いない。

ちなみに宮本裕向は、ヤンキー軍団の頭として試合をすることもあれば、立体足場や蛍光灯などを使ったデスマッチを行うといった幅広いキャラクター性も持つ。もちろん忍も、空中戦主体のマスクマンや露出の多い衣装でゲイ風キャラになるなど、さまざまな〝顔〟を持っている。



▶宮本裕向が田中将斗に腕十字固めを決めようとする。忍とともに場外の相手に向かって飛ぶなど、この日も全力でファイトしていた。



まるでキャラクターの宝石箱や〜!

666には、性格や衣装に一癖も二癖もある選手が所属している。また、他団体の選手やフリーの選手も多数参戦しており、普段とは違うキャラクター性が見られるのも魅力だ。

テーマは試合ごとにまるで違い、例えば「ヴィジュアル系No.1決定戦」「K666とキャッツアイ・瞳の結婚式」など、実際に見なければなんのことだかわからないものばかり。事前に出場選手やカードも発表されないので、当日何が起こるのかは、誰にもわからない。しかも、次の大会に引き継がれていくテーマは少ないので、ある意味希少価値が高いともいえる。



THE101
◀ヴィジュアル系を目指している「ザトウイチ」。



小仲＝ペールワン
◀自称パキスタン出身。ヨガスタイルで戦う。



ダイナスティ
◀デビュー2年目だが、飛び技も難なくこなす。



怨霊
◀666の中心人物。体重は0パウンド。



趙雲子龍&GENTARO
▲ク●リン風の趙雲子龍とブルース・リー風のGENTARO。



ホッシ〜ノ
◀SMの女王様風で、ムチを上手に操る。



キャッツアイ&K666
▲瞳に狙われたK666と、レオタード姿の3姉妹との抗争。



モリノス様
◀よく当たる占い師。前口上の美声も魅力的。

VTRで説明

バカ社長の試合には大抵ストーリーがあり、大会開始直後に解説VTRが流れる。現在は社長と池田星人との抗争（かけ引き？）が続いている。



▲宇宙に行きたい社長が、池田星人から出された条件とは？

観客も参加

取材日はハロウィンに近かったため、観客参加のコスプレコンテストが開催。10名程度がリング上で披露し、入選者にはプレゼントが贈られた。



▲666所属レスラーやロボットアニメなどのコスプレを披露。

毒舌の実況

実況はプロレスラーのMEN'Sテイオー、解説はフリーライターの須山浩継氏が担当。毒舌冴え渡る声が場内に響き、観客を楽しませてくれる。



▲なぜか、無理やりコスプレさせられることもある（笑）。

「666」今後の興行予定

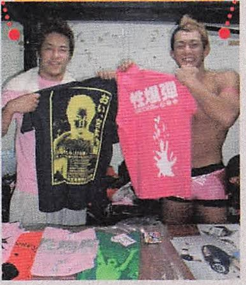
次の大会は12月23日に開催。タイトルのとおり、怪しいクリスマスとなることだろう。年越し興行やライブ中心の興行も決定！

666 vol.38 〜七執念ブラッディクリスマス大会〜
- ●日時：2010年12月23日（祝）19時
- ●場所：新木場1st RING
- ●チケット料金：¥4,000（税込）〜¥6,000（税込）

−3興行同時進行カウントダウンプロレス−　掃き溜めオールスター年越し寒中大騒動怪−die3怪目！−Powerd by666&CPE&スタンリー3
- ●日時：2010年12月31日（金）23時30分
- ●場所：新木場1st RING
- ●チケット料金：¥4,000（税込）

暗黒プロレス組織666-TRIPLESIX- 主催ライヴ&プロレスイベント　<DIE 666 怪>悪魔の乱交パーティー ＋ 絶叫屋敷の宴 ＋ 番外編
- ●日時：2011年2月25日（金）19時15分
- ●場所：新木場1st RING
- ●チケット料金:¥4,000（税込）〜¥6,000（税込）

主要選手が語る「俺と666」



宮本裕向 PROFILE

1982年生まれで広島県出身。身長175cm、体重80kg。特攻服を着用して、暴走族を思わせる激しいファイトで観客を沸かせる。大日本プロレス参戦時には蛍光灯デスマッチも行い、第24代デスマッチヘビー級王座を獲得している。必殺技は、ムーンサルトプレス（トップロープ上でリングに背を向けた状態から、バック宙をしつつ体を浴びせる）や、ヤンキードライバー（コブラツイストの状態から肩の上に担ぎ上げて、頭から落とす）など。

デスマッチもこなす！

――自分のどのようなところを見てほしい？

宮本　今日のような激しい試合のほか、蛍光灯デスマッチ（蛍光灯を凶器にして試合を行う）やSMマッチ（ロープやロウソクを使って試合を行う）など、幅広い状況で戦えるところです。ちなみに12月からは、アメリカのCZWという団体に遠征してきます！

――666の魅力はどこにあると思う？

宮本　やっぱりお祭り的な楽しさがあるところですね。中身は見てのお楽しみですが、必ず満足して帰ってもらえると思います。

忍 PROFILE

1980年生まれで宮城県出身。身長170cm、体重74kg。筋肉美あふれる肉体を持ち、次々と激しい打撃技を繰り出す。一方で肉体の過度な露出を好み、その筋の人を歓喜させている。必殺技はセックスボンバー（右手で股間あたりの空間をしごく動きを見せたあと、自らロープに飛んでラリアットを食らわせる）、S.E.X.（トップロープ上でリングに向いた状態から、バック宙で1回転して体を浴びせる）など。

エロチックな試合も見てね！

――自分のどのようなところを見てほしい？

忍　どんな試合でも、どんな状況でも戦えるところですね。マジメな試合をすることもあれば、エロチックな試合をすることもあります。際どいコスチュームの角度や、エロチックな必殺技にぜひ注目してください！　新日本プロレスにも時々参戦しているので、応援よろしく！

――666の魅力はどこにあると思う？

忍　プロレス好きのファンはもちろんですが、見たことがない人でもすぐに楽しめるところですね。毎回、会場内では何が起こるかわからないので、楽しみにしていてください。損はさせませんよ！

買ったから言える SELECT.1

編集部員きまぐれショッピングレビュー「これはいい」

私用で買ってみて「これはいい」と感じた商品を、気ままにレビューしてみるという当コーナー。気になっている商品がこのなかにあったら、購入の参考にしてもらえると幸いです。

王様のうたた寝枕



■購入者：まっつ
■購入価格：￥3,980（税込）
■実勢価格：￥3,000～3,990（2010年11月現在）
オススメ度 ★★★☆☆

イスで熟睡したいから買いました

仕事柄、深夜の作業も当たり前なので、仮眠グッズは欠かせません。ということでつい最近、机で仮眠するための専用枕を購入しました。今までイスで仮眠する時は座布団を枕の代わりにしていたのですが、うかつに変な姿勢で寝てしまうと、腕や足が痺れたり腰を痛めたりしてしまい、眠りも浅くなってしまいます。その点、この「王様のうたた寝枕」はイス寝専用の枕なので快適ですね。中央の穴の部分を口に当てて寝れば、息苦しくなることも少ないです。枕自体もほどよい柔らかさで、顔が沈み込みすぎることもなく、理想の姿勢を維持しながら寝られました。ただし値段がちょっと高いのが珠にキズかな～。次は、編集部のかた～い床でも安眠できるような仮眠グッズが欲しいですね。っていうか家に帰れよって話ですが。

iPod touch 64GB



■購入者：アラケン
■購入価格：￥36,800（税込）
■実勢価格：￥36,800（2010年11月現在）
オススメ度 ★★★★☆

なんとなく鳴らない電話が欲しいお年頃……ですか!?

僕は携帯電話（iPhone 3GS）を仕事とプライベートで兼用しているので、嬉しいニュースだけでなく、仕事の催促やおしかりなどの電話もいただきます。そこでつい、「まったく電話がかかってこないiPhoneが欲しいな」と思ってしまったのです。僕、なんか間違ってますか？　まあ、そんな購入動機はともあれ活用させてもらってます。まず、「カメラ」のムービー撮影が楽しい！　iPodで動画や写真を撮影すると、撮られる側の人間が気張らなくてすむからでしょうか、心なしかいい表情を見せてくれるケースが多い気がします（ケータイでの撮影も同様ですが）。それと、Appの「ボイスメモ」は取材で便利。もちろんICレコーダーも持っていますが、やはり録音できるものが2台あると安心。どちらの機能も、電話がかかってこない状況で使いたいですよね。「じゃあiPhone 4にして機内モードで使えば？」などと言われてしまうとアレですが、iPhoneとiPod touchを実際にその手に持ってみると、iPod touchの薄さには驚かされます。大きめのカードケースくらいになら入っちゃうんですよ！……入れる必要ないけど。MacBook Airの発表時に紙袋から本体を取り出したスティーブ・ジョブズのプレゼンの衝撃を再び！　というほどのことでもないですが、このサイズとほどよい重みは「すごく触りたくなる」。iPhone 4は見送ろうと考えている人にとってはなかなかオススメできる一品だと思います。

SONY ウォークマン Eシリーズ NW-E044（8GB）



■購入者：Bros
■購入価格：￥7,050（税込）
■実勢価格：￥7,200～9,980（2010年11月現在）
オススメ度 ★★★★☆

USBメモリサイズは落ち着きます

昔からスティックタイプのUSBオーディオを愛用していたのですが、今年7月頃から急に不調に……。その頃からUSBオーディオ関連の情報をチェックして、この商品の後継機種を待っていました。しかし、9月に発表された新しいEシリーズ（E050シリーズ）は、スティックタイプではなかったのです。つまり、このE040シリーズが、Sonyのスティックタイプ最後のシリーズになる可能性がある……ということで、すぐに型落ち品となった8GBのNW-E044を購入しました（容量は2GB、4GB、8GBの3種類）。現在は生産終了となっていますが、探せばまだ販売している店舗はあると思われます。さて、実際に使用した感触ですが、再生ボタンなどは正面よりも側面にほしかったかな……というのが個人的な印象です。少しだけ操作しにくいと感じました。一方、機能面についてはFMラジオ搭載などいろいろ充実していて、イコライザーによる高音・低音の調整で音質を自分好みにアレンジできます。まぁ、スティックタイプというだけで私は満足なんですけどね！　このタイプは持ち歩きやすくて、まだ需要があると思っているのですが……。今後、スティックタイプの新機種が登場するかどうかは、Sonyさん次第ですね。

Victor HP-FX500



■購入者：飯塚
■購入価格：￥14,800（税込）
■実勢価格：￥10,000～14,800（2010年11月現在）
オススメ度 ★★★★☆

ついカッとなって買った今でも後悔していない

今まで使っていたイヤホンが断線してしまい、通勤時に使うイヤホンが新たに必要になったので、大手量販店で数々のイヤホンを試聴しながら選んだのが、このVictorのイヤホン「HP-FX500」です。ハウジング部に木を採用した、やや高級な作りのイヤホンで、アコースティック系の音楽に強いらしいです。確かに交響曲などが耳に心地よく聴こえる印象です。また、このイヤホンは高音と低音が強めに出てくる、いわゆるドンシャリ傾向なイヤホンですが、ただ単に低音部がボヤーっと強調されているわけではなく、音の輪郭がはっきりとわかるほどしっかりと鳴るんです。でもそれだけではありません。なんか、よく聴いてみると、曲の途中にそれまでまったく聴こえなかった音が聴こえるのがわかったんです。僕の場合、それはチューバ奏者がピストンを操作する音だったんですが、そんな音、今まで同じ曲を聴いてて一度も聴こえたことがありませんでした。このイヤホンを買ったことで自分の音楽の世界がガラッと変わったと言っても、過言ではないかもしれません。

11インチMacBook Air（MC505J/A）



■購入者：倉西誠一（第1編集部・次長）
■購入価格：￥88,800（税込）
■実勢価格：￥88,800（2010年11月現在）
オススメ度 ★★★★☆

iPadを持っていないなら★5つ！僕は持ってるんで★4つですが……

発売日の翌日に買っちゃってました。なぜだかよくは思い出せないのですが、財布の中にちょうどそれくらいの現金があったんです。きっとなにかのためのものだったはずなのですが、そんななにかは忘れてしまいました。それでも、発売日の夕方に週刊アスキー編集部で実物を見た時は、まだ、まだがまんできてたんです。ただ、翌日、アップルストア銀座で取材があったもので……。そんな日にイベントを設定してくださったみなさんに、本当に感謝しますよこんちくしょう。ついでに言えば、さんざんっぱら現実歪曲ツイートをしまくってくださった福岡さん（週刊アスキー総編集長）にも感謝したいと思いますよバ……とんでもないことを書きそうになりました。

さて、購入から約1週間が経ちまして、当然ですが、満足しています。以上です。ありがとうございました。どこに満足しているかと言われれば、速さと静かさです。特にスタンバイからの復帰の速さは異常。正確に数値をとっていくと、様々な点でそれほど速くはないらしいのですが、ディスクスピードはずば抜けているようです。それが体感できる速さのポイントなんでしょう。静かさは言うまでもないですね。HDDを積んでませんから。なんか回ってるような音はしないわけです。

大満足はしているのですが、評価は★4つとさせていただきました。見出しにも書かせていただいたようにiPadをお持ちでないなら、使い分けに悩まないなら★5つ。これは絶対の5つです。ただ、iPadを持っていると、ちょっと悩んでしまうかもしれませ

んので★4つとさせていただきました。ええ、そうです。悪いのはもうiPadを持っている僕であり、MBA11にはなんの罪もないのです。ちなみに僕の解決法ですが、iPadはゲーム機です。でっかい画面の携帯ゲーム機です。いいじゃないですか、それで。

あぁ、それにしても、なんてしあわせなマシンなんだろう、MBA11。

AKB48 18thシングル「Beginner」劇場盤



■購入者：男塾先輩
■購入価格：¥14,600（税込）
■実勢価格：もう買えません
オススメ度 ★★★★★

新曲が出たら同じCDを複数枚買う理由

「1に努力、2に根性、3、4がなくて、5になっちゃん！」といえばチームB所属の平嶋夏海のキャッチフレーズですね、ハイ。というわけで、すっかりアイドルヲタになってしまいました、み～んなの男塾先輩でっす♪　今回私が紹介させていただくのは、この音楽不況と言われる昨今、発売されて100万枚だか出荷されたという、AKB48の18thシングル「Beginner」です。本来このレビューでは、CD等のコンテンツに該当するものはレビューしないという掟があったのですが、最初から掟やぶりです。なぜそこまでしてあえてレビューするのかというと、おそらくこの謎の行為「同じCDを複数枚買う」ことについて、気になっている方もいるんじゃないかなと思ったからなのですが、まぁ、そっとしておいてくれよというのも、本音としてはあるので、オブラードに包みながら語るとしましょう。

さて、勘のいい読者諸兄なら気づいた人もいるかと思いますが、購入価格がシングルCDとしてはおかしいですよね？　そうです、同じものを複数枚買っているんですね。1枚あたり¥1000ですから、送料込みで実は13枚も買ってます。一応念を押しておきますが、まったく同じものですよ。ではなぜ同じものをこんなに購入するのか？　という謎ですが、このCDは「キャラアニ」という通販サイトでのみ購入できる、通常盤ではない「劇場盤」というシングルCDで、これを1枚購入するごとにAKB48やSKE48、SDN48のメンバーと個別に握手できる「握手券」というものが付いてくるんですね。まぁ、ぶっちゃけ、この握手券が目当てで同じものを複数枚買っているというわけです。この仕組みについて簡単に説明しましょう。まず自分のお気に入りのメンバー（握手したいメンバー）の注文をします。そうすると期間内に同じメンバーを購入した人のなかで抽選が行われ、見事注文が確定した人のみCDと一緒にそのメンバーの握手券が送られてくるというシステムなんですね。無論、抽選にもれた場合はCDおよび握手券は届きません。そのため、同じメンバーを複数枚注文したり、とにかくたくさんのメンバーと握手したい人は、それはもうこれでもかと注文をぶっ込むわけです。人によっては毎回50枚以上注文する人もいるとか……。さすがに自分はまだこの域には達していません。

さて、握手会についても簡単に触れておきましょう。この握手会はCDが発売されたあとに行われ、最近だと幕張メッセを1日借りて行う大規模なものです。毎回日程を空けて3日ほど行われるのですが、1日につき10万人もの人が来場するというから凄まじいです。会場では、自分のゲットしたメンバーの握手券を握り締め、お目当てのメンバーの待機列に並びます。メンバーとは握手と簡単な会話がおよそ5秒～8秒くらい行うことができ、やがて係員によって「はがされ」ます。ここでも猛者は、なかなか手を離さず、その場を離れようともしないのですが、これもある意味戦いなので、自己責任でがんばっていただきたいとしか言えません。というか、あとがつかえてるんだから、さっさと行こうね、コラ。自分はつい先日行われた握手会に参加してきました。今回、AKB48の姉妹チームともいうべき名古屋で活躍するSKE48のメンバーがたくさん来場するということで、これはいい機会だとSKE48のメンバーを中心に複数枚購入することに。松井珠理奈、松井玲奈といった「W松井」を筆頭に、人気メンバーは軒並み押さえることに成功。でもさすがに1日で10枚を消化するのはきつかった……。いや、彼女達の笑顔を見られたんだから悔いはないですけどね。

あ、そうだ。肝心のCDのレビューなんですけど、いりますかね？　いや、今回の「Beginner」は、今までのアイドルポップのような感じではなく、一転してちょっとかっこいい系の曲調、歌詞になってまして、本来のMVが規制だかなんだかにひっかかってお蔵入りになってしまったというのは残念ですが、非常に「推せる」曲になっています。特筆すべきはカップリングの「君について」。これは前田敦子を筆頭とした「MINT」というチームメンバーによる、しっとりとした曲なのですが、歌詞がまたすごくいいんですよ、書けませんけどね。これはまぁ、ご自身で聴いてみてください。自分もコーヒーより紅茶が好きなタイプです！　というわけで、この辺で。みなさんも興味があったら握手会に参加してみては？　人生で1回くらい経験してみるのもいいかと思いますけどね一。

音波振動ハブラシ ポケットドルツ



■購入者：そみん
■購入価格：¥3,980（税込）
■実勢価格：¥2,500～4,280（2010年11月現在）
オススメ度 ★★★★★

高さ16cm&グリップ径2cm！ この小ささで性能は超本格派！

とにかく小さいことが最大の魅力。キャップ付きなので、ポケットに入れても大丈夫。いやもう便利。どこにでも持ち運べて、いつでも歯磨きできる手軽さはたまりません。携帯用なので、据え置きの電動ハブラシと比べると、パワーは若干弱いと感じますが、個人的には充分以上の歯磨き効果を感じます。むしろ、振動音が静かというメリットのほうが大きい感じ。歯磨きが苦手な自分にとって、こんなに便利な電動歯ブラシに出会えたのは僥倖です。今年4月に発売され、そもそもは女性向けとしてブレイクした商品ですが、カラーバリエーションが増えてきたので、男性でも問題なく使えるかと。長らく品切れが続いてましたが、最近は手に入れやすくなった印象。この10月には100万本セールスを突破したとのことで、ポケットドルツ愛好家はますます増えるんじゃないでしょうか。

うるさくないカラOK！ ミュートマイクUSB



■購入者：平岡
■購入価格：¥3,480（税込）
■実勢価格：¥3,480（2010年11月現在）
オススメ度 ★★★☆☆

マイクに防音カップが付いておりカラオケの音が外に漏れにくい！

「最近カラオケ行ってないな……でもヒトカラ（一人でカラオケに行くこと）は恥ずかしいしな……」と思ったときに衝動買いしてしまったのがこのグッズ。マイクの周りを覆っている防音カップがポイントで、自宅にあるPCやWiiとUSB接続して使用する。実際に歌ってみると、確かに声の漏れがかなり低減されている！　これにより、近所迷惑にならず思う存分カラオケすることができた。また防音カップは取り外して洗えるので、衛生面でも安心だ。ただし、口元を覆ってしまうことによる欠点も出てしまった。それは歌声がこもって聞こえてしまうことと、ある程度歌っていると息が苦しくなってしまうこと。やはり外のカラオケ店で歌ったときと比べると、満足度はかなり落ちてしまう。とはいえ短時間の練習や、大声を出してストレスの解消をするのには十分といえよう。

ゲームス買物担当：雅の100円ショップ探訪録



ちょっとした「なつかしい」を味わおう！

普段100円ショップをあまり利用していない方、100円ショップのことを「100円程度の商品だけを集めて置いているコンビニ」だと思っていませんか？　それは間違いだとは言いませんが、品揃えの傾向は価格帯の違いだけではありません。ということで今回は、その違いの一例として、いわゆる「なつかしのお菓子」について語ってみましょう。最近はどこのコンビニでも、大人がなつかしいと感じる駄菓子が売っていますが、100円ショップでは、駄菓子に限らず、そういったなつかしいお菓子ラインナップが売れ筋商品となっています。では、なぜそれらが売れるのか？　早々にぶっちゃけてしまうと、買い手が求めているのは「なつかしい」という感覚であって、純粋にそれを食べたいとはあまり思っていないんですね、大抵は。例えば飴なら、一粒食べて、同世代の友人におすそ分けして「この味、なつかしいよね」という話のタネにする。そういうポジションにある商品に出せるお金はいくらまでだと考えたら、まあ100円というのは妥当というか、気軽に出しやすい額なのではないのでしょうか。コンビニやスーパーで売っているものは、価格のぶんちゃんと量が多いのですが、ちょっと食べたいだけのなつかしのお菓子より、同価格の新製品や定番もののほうに目がいっちゃいますよね。というわけで、100円ショップには、復刻版などなつかしのお菓子が充実しています。「なつかしい」気持ちを手軽に味わいたい人は、ちょっと立ち寄ってみてはどうでしょう？

直撃！ じゅしの

パチスロマニアックス！ 777

第1回

パチスロ ひぐらしのなく頃に 祭 (オーイズミ)

編集部イチのパチスロマニアの私・じゅしが気になるパチスロ機を紹介したり、開発者に直撃したりするこのコーナー。第1回目はパチスロ「ひぐらし」のメーカー・オーイズミ＆原作のアルケミストを直撃！

今回インタビューしたのは…



オーイズミ開発陣（敬称略）

- ●とく…プロデューサー
- ●TOM30…ディレクター
- ●ぴの…ペイアウトマネージャー
- ●るなぽ…プログラマー
- ●ユイ…ランプマスター

いくつかあった候補から絶対『ひぐらし』だ！と猛プッシュしました（TOM）

イラストの描き起こしは相当な枚数になりました

——今日はパチスロ「ひぐらしのなく頃に祭」を制作した開発者5名に集まっていただきました。まずは自己紹介をお願いします。

とく プロデューサーです。全体を統括して、アルケミストさんとの版権の交渉も私が行いました。

TOM30（以下、TOM） サウンド担当ですが、今回は企画を含め全体にかかわりました。

ぴの 出玉の設計を担当しました。パチスロの出玉には厳しい規定があって、検査に合格しないと発売できないのでその調整を。

るなぽ プログラマーです。プログラムや確率など、演出全般を担当しました。

ユイ ランプを中心に、筐体の電飾全般を担当しました。

——なぜゲームの「ひぐらし」とコラボしようと思ったのですか？

とく コラボする候補は「ひぐらし」以外にも、ゲームやアニメなどいろいろありました。そのなかでTOMが絶対これですよ！と、「ひぐらし」を猛プッシュしたんです（笑）。

TOM 元々私が原作の「ひぐらし」の大ファンだったので、もう、絶対これしかない、絶対おもしろくなる！と。

——最初にお話を持って行ったときのアルケミストさんの反応はいかがでしたか？

とく 先方にとっても制作したゲームのパチスロ化は初めてのお話でしたので、どうやってパチスロにするのかが想像できないという感じでした。そこは大量のコンテなどをお持ちして、ご理解いただきました。

——ストーリーにホラー的な要素も多いので、液晶演出の作成は大変だったのでは？



パチスロ「ひぐらしのなく頃に 祭」は？

「オーイズミ」と「アルケミスト」のコラボで誕生したハイスペックなRT（リプレイタイム）機

PS2ソフト『ひぐらしのなく頃に 祭』をモチーフにしたパチスロ機。設定1でも技術介入を完璧に攻略すれば機械割が100%を超えるハイスペック機だ。完走型RT「疑心暗鬼モード」を搭載。ボーナスとの連鎖でコインを増やしていく。原作を忠実に再現した液晶演出で使用されているイラストやムービーは、ほとんどがPS2版「ひぐらし」で使用されたもので、原作ファンも納得のクオリティになっている。また、本機はPS2でパチスロシミュレータ化されており、家庭でも豊富な演出を楽しむことができる。

このページの担当者▸▸▸じゅし

パチスロ歴は20数年。初めて打った機種は1.5号機のトロピカーナ7X。レトロ台を探すのが趣味。

▶▶▶from アルケミスト

開発部 チーフディレクター 脇本博道氏

「ひぐらし」ファンもパチスロファンも楽しんでください！

アルケミストの脇本です。オーイズミさんから「ひぐらし」のパチスロ化のお話があったとき、オーイズミさんは当時パチスロでそれほどメジャーなメーカーさんではなかったので、正直大丈夫？　という感じもありました。ただ「大繁盛本舗」をはじめとするオーイズミさん独特のアグレッシブなパチスロの設計には大変興味があったので、そこをうまく「ひぐらし」で生かしていただければと。結果として、「ひぐらし」ファンにもパチスロファンにもお楽しみいただける非常に優秀なマシンを作っていただいたと感謝しております。このマシンでは、通常のパチスロと異なり、それぞれのヒロインの演出が原作に近い流れだとハズレになっています。このあたり、原作のような流れでハズレっていいのかな？　と悩んだ部分もあったのですが、竜騎士先生から、「ハズレのほうが圧倒的に回数が多く、ユーザーさんの目に触れる部分も多いのだから、そこで原作と同じものを見せる、このシステムは画期的だ！」とご快諾をいただいたことが印象に残っております。リールやパネルのデザインについて印象に残っているのは……富竹の青7は心がざわざわしました（笑）。「折角当たっても富竹が揃うとレギュラーでがっかりなんですよ！」というオーイズミさんの説明がまた相当アレだなぁ、みたいな（笑）。ほかにも、ゲームにまったく関連のない富竹フラッシュを、オーイズミさんがどうしても入れたい！　とわがまま（笑）を言うので、竜騎士先生に許可をいただいた記憶が残っています。新規の作画も、あそこが一番大変でした。

新パネルも次々と出ていますが、ここまでやっておいて、富竹ver.がないのはおかしいと思いませんか？　というわけで、ぜひ採算度外視で富竹ver.を出してほしいと思います。ボーナスランプは四天王あたりで……どうでしょうかオーイズミさん？

最後にユーザーのみなさんにメッセージですが「ひぐらし」の世界はとてつもなく広大で深いです。パチスロで興味をお持ちになりましたら、ぜひゲームや小説、アニメなどの他の「ひぐらし」にも触れていただけますと、またパチスロが新鮮に楽しめるのではないかと思います。ゲームユーザーでパチスロはちょっと……という方は、ある意味「ひぐらし」の展開と同じようにドキドキ体験ができるという他のメディアにはない特性を持っていますので、触れる機会があれば、ぜひ圭一のドキドキ感をパチスロで体験していただければ幸いです。

新たなタイアップ機にも期待してください（とく）

とく　特に沙都子の演出が大変でした。

TOM　原作のエピソードがかなり際どい内容でしたので、ここはちょっとマイルドにしました。そのため、演出のイラストもほぼオリジナルです。

るなぽ　原作にそった演出は、もとのイラストを参考にして描き起こすのですが、会話などで口が動いたり表情が変化したりといった動きをつけなければいけなかったので、かなりの枚数を描き起こしました。この作業にはアルケミストさんにもご協力いただきました。

TOM　声優さんは、10役を8人の方にお願いしました。セリフが通常のパチスロの演出ではありえないくらいの量で、台本は冗談じゃなく電話帳くらいありました。アフレコだけで、丸3日かかりましたよ。

――デザインでこだわったところは？

ユイ　液晶とランプのバランスですね。液晶と出目とランプには、それぞれボーナスや小役を期待させる役目があるんですね。その法則が崩れたときにボーナスが期待できるんですが、ユーザーにより期待してもらって、楽しめるように工夫しました。打ち込んでいただくと、気づくことが増えていきますよ。

――ところでホールやユーザーから、何か意見はありましたか？

るなぽ　パネルの増加が市場の声を表していると言いますか……。

とく　おかげさまで順調に増産できています。4月の稼働当初に出た台数から、今では倍くらいになっています。ありがたいことです。

――今後、「ひぐらし」に続くゲームとのコラボの予定は？

とく　もちろん、ゲームやアニメなど、さまざまなタイトルを調査して、準備しています。さすがにまだ具体的なことはお話できませんが（笑）、何かしらのゲームとコラボする可能性は十分ありますよ。

――最後にユーザーにメッセージを。

ユイ　打つたびに新しい発見がありますよ！

ぴの　ぜひ、お店で占拠してください！

るなぽ　……とにかく打ってください（笑）。

TOM　難易度が高いと感じる人もいるかもしれませんが、昭和のゲーマーなら攻略できます！　がんばってください。

とく　原作ファンの方でまだ打っていない方は、ぜひスロットも打ってみてください。スロットで「ひぐらし」を知った方は、ぜひゲームをプレイしてください。ゲームとスロットの垣根を越えて楽しんでください！



▲インタビューのときに見せてもらったパネルやリールの実物。一部に透過性の素材を使い、ランプを生かす工夫がなされている。

パチスロ懐古録 Vol.1 デートライン銀河Ⅱ編

オークションで実機まで買ってしまった思い出の1台

今のパチスロ機は5号機と呼ばれる世代ですが、この台はまだ3号機の時代のもの。今から17年ほど前に稼働していました。当時はなぜか尋常じゃなくボーナスが連チャンする台があったりしまして、この台もそのうちの1つでした。本機の特徴は「コインを突っ込めばいつか出る」という、至極単純なものでしたが、ときには投資金額が10万円近くまでかさむこともあり、心が折れずに突っ込み続けられるかが、まさしく運命の分かれ目でした。普通の人は2、3万円も突っ込めば不安になって諦めてしまうところでしょうが、そこをこらえて出るまで突っ込み続ければ、その先には大量のコインが待っているのです！　ただそれだけの方法で約2カ月間、完全無敗。1日平均＋2000枚のコインを獲得し続けました。ほんとに1日も負けなかったのよ！　もちろん魅力はそれだけではなく、出目と制御が秀逸。絵柄が揃うラインが決められており、7が上段で揃う制御を選択した場合、7を中段に押してしまうと絶対にそのゲームでは揃わないという（笑）。こんな台、ほかにないよ！　また中押しで中段に7が止まるとほぼ1確。世界一熱い目です。マジで。（じゅし）



▲これが最強の出目・中押し中段7。この目が止まったらボーナスor上段オレンジ。オレンジが揃ったら、本気で泣けます。



非電源ゲームで2D6！

本コーナーを担当する非電源ゲーム愛好家

TTR（♂／?歳）



非電源ゲームへの造詣が深い編集者。小学生の修学旅行の際、誰とも話さず黙々とゲームブック「雪の魔女の洞窟」を遊んでいたという暗い逸話を持つ。

そみん（♂／34歳）



本コーナーのメイン担当。小学生時代に「ロードス島戦記」の小説→リプレイ→テーブルトークRPGの流れで、本格的に非電源ゲームにハマったタイプ。

第1回 今こそ再デビューのチャンス？ テーブルトークRPGとの再会

非電源ゲームは僕の青春でした……なんて過去形にしてた僕（そみん）に、かつての情熱が再燃！ そのきっかけは、あのゲームとの再会でした。

なんで今、非電源ゲーム？ まずは本コーナーのご説明をば

1995年の大学1回生の夏、本屋でバイトをする際の履歴書に【趣味：ゲーム全般。非電源ゲーム（※1）も遊びます。詳しくは裏面を参照】と記し、その裏面にバイト採用者がまったく求めていないであろう情報をみっちりと小論文テイストで書きしめて提出した自分。いつからだろう。あの、気持ち悪いほどの非電源ゲームへの情熱が薄れてしまったのは。大学、社会人となるにつれて自分も友人も忙しくなり、一緒に遊ぶ時間が減っちゃったからかなあ……。なんてぼんやり思っているうちに10年以上が経過してしまったわけですが、運命の歯車は本当に唐突に回り始めるもの。つい先日、出社前にふらりと立ち寄ったゲームショップで、かつて死ぬほど遊んだテーブルトークRPGが目に入り、思わず手当たりしだいに衝動買い。パラパラと読み始めたら、ああ、もう！ 心のどこかに火が点いて、十数年ぶりに情熱がよみがえってまいりました。そんなこんなで、非電源ゲームへの愛だけで立ち上げた本コーナー。新旧を問わずに注目作を紹介したり、憧れのゲーム作家に取材に行ったりと、趣味と実益優先で好き勝手にやっていくつもりです。とりあえず今回は、初心者の方への予備知識として、非電源ゲームのなかでも遊び方が特殊なテーブルトークRPGを紹介しましょう。

テーブルトークRPGはテレビゲームのRPGの原点

RPG（ロールプレイングゲーム）のロールは「役割」、プレイは「演じる」。そもそもRPGの語源は、役割を演じる〝ごっこ遊び〟で、その原点といえるのが「ダンジョンズ&ドラゴンズ（※2）」というゲームです。その内容は、プレイヤーが冒険者を演じてダンジョンを探索し、ドラゴンなどのモンスターを倒すというもの。遊び方がユニークで、ゲームマスター（※3）と呼ばれる審判のような存在とプレイヤーとの会話によって進めていきます。プレイヤーが「10フィート棒（※4）で床や壁を叩きながら、東へ進みます」と宣言すると、ゲームマスターが「進んだ先の通路からモンスターが出現。どうしますか？」と、その行動結果を示す感じですね。攻撃の命中や罠の解除といった判定は、プレイヤーが演じる冒険者の能力値やダイス（※5）の数値で行う形式。この遊びをもとに、能力値の変化をメモしたり、確率の判定でダイスを振ったりというアナログな部分をコンピュータで処理して遊べるものとして、『ウィザードリィ』などのRPGが生まれました。テーブルトークRPGはテレビゲームのRPGのルーツなのです。

当時の僕らをひきつけたリプレイや小説のおもしろさ

日本でテーブルトークRPGが大きく盛り上がったのは、80年代後半のこと。理由は諸説ありますが、個人的にはリプレイ（※6）や小説の影響がとても大きかった気がします。「ソード・ワールド」や「ロードス島戦記」が代表例ですが、まずは小説を読んで世界観が好きになり、リプレイでテーブルトークRPGの楽しさや遊び方を知って実際に遊んでみるという流れですね。小説などで読んだ世界観に入り込んで遊べるのって、楽しいんですよ。「ケッチャ（※7）を守ってあげたい！」とか、原作のキャラクターを盛り込んだシナリオを作って、自由にifを楽しんだものです。ああいう感覚は、今の自分の原点のような気がします。ちなみに当時は、リプレイの影響もあって、自分たちの冒険をカセットテープに録音するのが流行りました。今でも机の引き出しに封印してありますが、あれを聞き返す勇気はないなあ（笑）。

用語解説

※1：非電源ゲーム
ボードゲーム、ゲームブック、カードゲーム、テーブルトークRPGなどの総称で、その名のとおり、原則的に電源を使わずに遊べるもの。コミケなどでは、「ゲーム（電源不要）」とジャンル分けされることもある。

※2：ダンジョンズ&ドラゴンズ
世界で最初かつ最大ともいわれるテーブルトークRPGの元祖で、「D&D」という略称でも知られる。アメリカで1974年に発売されて以来、今もなお新作が発売され続けており、12月4日には日本語版の第4版スターター・セットが発売。本作が作り上げた〝剣と魔法のファンタジー世界〟は、多くのゲームに影響を与えた。

※3：ゲームマスター
テーブルトークRPGのゲーム進行を取り仕切る審判や司会、あるいは神のような存在。略称はGM。ちなみに「D&D」ではダンジョンマスターと呼ぶなど、作品によって呼称が異なる。

※4：10フィート棒
「D&D」のアイテムで、ダンジョンの床や壁を叩きながら歩くことで、落とし穴などの罠がないかを調べられる。「D&D」のダンジョンは1マスが5フィート（約1.5m）という設定なので、10フィート棒は2マス先（約3m）、6フィート棒は1マス先（約1.8m）まで調べられる。

※5：ダイス
サイコロのこと。6面体のダイスはD6、これを2個振る際は2D6と示される。日本では6面体のダイスが一般的だが、テーブルトークRPGでは10面体や20面体、ひいては100面体のものまで使用。ちなみに、サイコロを振るという行為は、ダイスロールと呼ぶのが通。



※6：リプレイ
プレイレポートに近いもので、主にテーブルトークRPGのプレイ風景を実況形式で文章にしたものを指す。戯曲に近く、対話形式で記されることが多い。ストーリーや世界観を楽しむ読み物としての意味合いのほか、テーブルトークRPGの入門書のような役割も果たしている。80年代には、コンプティークやドラゴンマガジンなどの雑誌でリプレイが連載され、それをもとに小説として展開するテーブルトークRPGが多々あった。

※7：ケッチャ
「ソード・ワールド」のリプレイや小説に登場した人間の女性で、スチャラカ冒険隊の一員。魔術師と吟遊詩人のスキルを持ち、チアソーサラーを自称した。草彅琢仁のイラストも人気を集めた。



TTRが選ぶ不朽の名作

ゲーム概要 世界の『ゼルダ』を原作としたファミコン冒険ゲームブック

ゲームブックがブームだった80年代後半から90年代前半にかけて発売されていた、双葉社の「ファミコン冒険ゲームブック」シリーズの第3弾にあたる作品。ゲームファンなら誰もが知っている世界的傑作『ゼルダの伝説』（ファミコン・ディスクシステム版）を原作としたゲームブックである。原作のキャラクター、世界背景、ガジェットなどをベースとしながらも、オリジナルの設定が随所に盛り込まれた内容となっている。

ゼルダの伝説 蜃気楼城の戦い

●1986年8月発売 ●¥420（税別） ●発売元：双葉社（著：樋口明雄／編：スタジオ・ハード）

“萌える”ゼルダ姫が登場する現在の実力派作家による作品

タイトルのとおり、『ゼルダの伝説』を原作にしたゲームブックである。ただし、原作の後日譚であり、敵役がガノンの弟のガイアだったり、リンクとゼルダ姫がラブラブだったりとオリジナルの設定も多い。呪いをかけられたリンクとゼルダ姫が、互いに夜と昼にだけ水晶球に閉じ込められ、時間経過で2人の視点が切り替わりながら進んでいくゲームシステムが斬新で、惹かれあう2人が一緒にいるのに決して会うことはできないという、ニクイ物語上の設定としても生かされていた。

だが、本書が今も心に残っているのは、そうしたゲームシステム以上に、ゼルダ姫の容姿と性格に異端ともいえるインパクトがあったためだ。現在では、ゼルダ姫はドレス姿のブロンド美女というイメージかもしれないが、本書における彼女は黒髪の美少女剣士である。そしてミニスカ。当時プレイした私は、それが頭に刷り込まれ（萌えたともいう）、いまだにゼルダ姫といえばその姿を思い出してしまう。性格はかなり現代的で、「エーン。こんな死に方イヤだァ！」とか「なんちゅー、父親なのよ！」などというセリフが出てくる。一人称はなんと「あたし」だ。

ちなみに、作者である樋口明雄氏のゲームブックには「ドラゴンクエスト 蘇る英雄伝説」や「ルパン三世 黄金のデッドチェイス」など、個人的に感動したものが多い。今は実力派の小説家として大活躍されていることも納得だ。なお現在、本書を入手するには、古書店などを探すしかないのはいうまでもない。



▶ミニスカで戦うゼルダ姫。原作ともカバーイラストともテイストが違うような……。

もうちょっと詳しくテーブルトークRPGを知ろう!

POINT 1 ゲームマスターとプレイヤーの会話形式で遊ぶゲーム

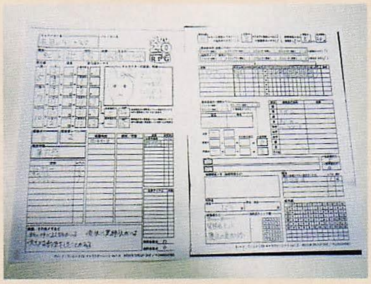
テーブルトークRPGは、会話形式で遊ぶ“ごっこ遊び”のようなもので、テレビゲームと比べて自由度が非常に高い。例えば、盗賊のアジトに囚われた村人を救い出すような状況に対して、扉を破って強攻することもできるし、こっそりと窓から忍び込むこともできる。プレイヤーが自由な発想で好きな行動をとれるわけだが、各自が好き勝手に遊んだら破綻してしまうだけ。そこで必要となるのが、審判や司会のような役割を務めるゲームマスター。さまざまなルールを把握してプレイヤーの行動を判定したり、ゲームの進行を仕切ってシナリオを進めたりと、テレビゲームでいうゲームソフトのような役割を担うことになる。



▲シナリオなどを見られないよう、ゲームマスターの手元はマスタースクリーンで隠す。

POINT 2 キャラクターを演じること＝ロールプレイが大事

プレイヤーの分身となるキャラクターの能力値は、主にダイスロールで決めていく。多くのテーブルトークRPGは育成の自由度が高いため、自分なりのキャラクターを作って育てていく楽しみは大きい。また、そうして作ったキャラクターに性格づけや背景設定を行って、普段の自分とは違う別キャラクターを演じるのも、テーブルトークRPGの醍醐味の1つ。物語を考えるように自分だけのキャラクター設定を作り込み、それを演じて遊ぶのは、テーブルトークRPGの基本といえる。



▶「ソード・ワールド2.0」のキャラクターシート。これがプレイヤーの分身となる。

POINT 3 各種判定はダイスロールで行う

ゲーム中のさまざまな行動の成功・失敗に関する判定は、主にダイスロールで行われる。どんなダイスで判定するかは作品によって異なるが、左で示した2つのタイプが基本。2D6で判定する際は、出た数字に対応するレーティング表と照らし合わせて判定することになり、数字が大きいほど成功しやすい場合が多い。成功確率が厳密な%で算出されるゲームの場合は、10ダイスを2つ振って、その%以下の数字を出せば成功となる。このほか、「D&D」のように20ダイスで判定を行うゲームも多い。

2D6のレーティング表で判定



▶6面体のダイスを2個振り、合計値で成功・失敗の判定を行う。ピンゾロはファンブル（大失敗）と判定されることが多い。

D10を2個振って%で判定



▶10面体のダイスを2個振り、擬似的に1〜100%の判定を行うタイプ。右の写真の場合、89という数値をそのまま%として扱う。

知ってましたか? 会場イベントやテーブルトークRPGカフェも存在

今回の記事を作りながら、いろいろとテーブルトークRPGについて勉強し直してみましたが、その文化は今でも脈々と続いていました。僕が遊んでいた時代からあった、ゲームショップの掲示板を利用したファンの集いはもちろん、コンベンションと呼ばれる会場イベントも各地で行われている感じです。一番驚いたのは、テーブルトークRPGやボードゲームを遊べる専門のカフェがあること。東京の神田にあるので、そのうち取材と称して遊びにいってきたいと思います！

今すぐ遊べる非電源ゲームをチェック!

注目作PICK UP

ソード・ワールド2.0 ルールブックI

●発売中（2008年4月発売） ●¥945（税込）
●発売元：富士見書房（著：北沢慶／グループSNE）

伝説のテーブルトークRPGが世界観を一新!

2008年4月に「2.0」へとバージョンアップした王道テーブルトークRPG。前作「1.0」から世界観が一新され、獣人や人造人間、銃器なども登場。冒険の舞台は3本の剣によって生み出された世界ラクシアで、この世界観をもとにした小説やリプレイも数多く発売されている。ルールも大きくブラッシュアップされているが、すべての判定を2D6で行える手軽さは健在。



シリーズ関連作品が続々と展開中!

◀11月には短編小説集「女神の国の逃亡者」、12月にはワールドガイド「集いの国リオス」が発売される。

Zooloretto（ズーロレット）

●発売中（2007年4月発売） ●¥6,000（実勢価格）
●発売元：ABACUS

パンダが目印! ドイツ生まれの動物園ゲーム

名作ボードゲーム「コロレット」で知られるMichael Schachtが手掛けた動物園ゲーム（2〜5人用）。動物をたくさん集めるほどスコアを稼ぎやすいが、集めすぎて檻に入れられないとペナルティを受けるというジレンマも。「オスとメスを同じ檻に入れると子供が生まれる」といった、動物園らしいルールも存在。



自分なりの動物園を作ろう!

◀動物や売店が描かれたタイルをボードに配置して遊んでいく。

ちょっと大人の地下迷宮探訪

東京のダンジョン

Explore the Tokyo Underground

第1回　新橋・有楽町間JR線高架下

東京・有楽町の高架下に、全長約500メートルの不思議な空間があるという。小さな入口から始まる今回の探訪は、昭和や明治の時代へと訪れる者をいざなう。

文・写真／宮下雅史



1

繁華街の真ん中にありながら
そこは高架によって隔離された空間だった

JR有楽町駅を新橋駅方面へ線路沿いに進んで屋台街を抜けると、JR線の高架下にダンジョンの入口があった。その小さな入口は一見、関係者以外立ち入り禁止の通路のように排他的だが、奥には居酒屋の提灯が見える。どうやら誰でも通っていい、高架下の通路のようだ。

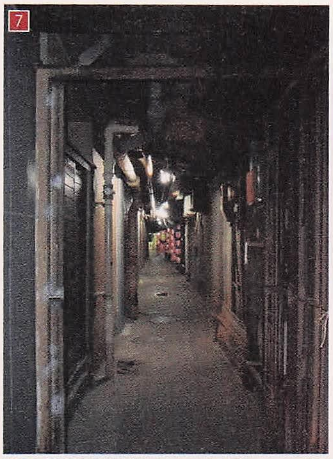
ここはJR在来線と東海道新幹線の高架が並列して続く区間で、その歴史は古い。在来線のレンガ造りの高架は明治時代に、新幹線の高架は東京オリンピックの開幕に合わせて昭和30年代に造られた。高架の下には土地を有効活用するべく、複数の飲食店が軒を連ねる。なかには営業しているかどうか疑わしい店もあるが、それがまた、ここが銀座のすぐ近くとは思えないアンダーグラウンドな空気を醸し出している。

周囲をうかがいながら通路を奥へ進むと、提灯を飾った居酒屋はしっかりと営業していた。意外にも繁盛していて、少しホッとする。しかし店から離れると、急に周囲が静まり返り、時折頭上から聞こえてくる電車の通過音も、どこかよそよそしく感じる。パイプがむき出しの通路は狭く、照明も不釣合いに明るい。なんだかひどく遠くへ来たような気がしてきた。しかしここは、今回の本命の場所ではない。これから向かう場所への儀式的な通過点なのだ。

東海道新幹線の高架は、かつて江戸城のお堀だった場所の上に建設されている。目的の地は、まさにその真下にある。もしかすると、このまま奥まで深く進んでいくと、江戸時代のお堀の底にたどり着いてしまうかもしれない。

しばらく進むと狭い通路は終わり、道路に出た。道路の反対側の高架下に、さらなる入口が見える。そこが今回の本当の目的地。壁にはインターナショナルアーケードの看板があった。

なだらかに下った入口の先は、どこまでも通路が続いているように見える。先ほどの通路よりも広く、やや殺風景な造りと通路脇の店構えから、昭和の香りが漂ってくる。驚いたことに、ここには2階があるのだ。ゆっくりと階段を上ると、そこには異様に長い廊下が続いていた。廊下の片側には事務所らしき部屋が並んでいる。ここは本当に線路の下なのだろうか。立地に不釣合いな光景に、思わず息を呑んでしまう。





6 意外にも繁盛していた居酒屋。格子の隙間からは店内の様子が見えた。7 入っていいのか判断に迷ってしまう通路。よくわからないパイプがあちこちから伸びている。8 インターナショナルアーケードには、外国人観光客向けのお土産物屋なども。浴衣を着た外国人のマネキンが、ややインターナショナルだった。9 この壁の裏にインターナショナルアーケードがある。

有楽町側の狭い入口からノスタルジックな空間へ

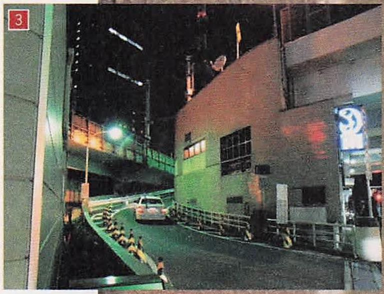
今回の探訪へは、有楽町駅から向かった。高架下にぽっかりと開いた最初の入口付近は思ったより飲食店が多くて賑わっているが、そこもすでに非日常な空気が漂っている。通路は深夜ともなると人通りはなく、撮影には苦労しない。「新橋方面近道」と入口に書かれている今回の本命ダンジョンは、インターナショナルアーケードの看板が目立つので、すぐに発見できる。こちらは前述の通路より人通りが多く、営業する飲食店も中華、韓国料理とバラエティ豊かだ。高架の脇へ抜ける横穴もあって、安心して探索できる。新幹線の高架はJR東海が管理しているようで、警備員も巡回している様子。

















高架下の通路脇に階段、2階には事務所などがある

インターナショナルアーケードの看板がある有楽町側の入口から新橋側の入口まで、直線距離で（そもそも直線だが）ほぼ400メートル。このすべての区間に2階があるわけではないが、階段を上った先には通路の薄暗さといい、長さといい、古臭さといい、ダンジョンと呼ぶにふさわしい光景が続いている。2階への階段はいくつもあって、そのどれもが同じ造りになっている点も迷宮らしさを増幅させる。1階はシャッターが下りている店舗も多いが、いくつかの飲食店は営業中。どの店も独特な雰囲気を放っているのは、やはり高架下という特殊な立地条件が影響しているからだろうか。

10 11 どこまでも続く通路。2階にはJRの関連会社が数多く入っているようだ。高架下が2階建てという意外性にしびれる。12 この階段は、上らずにはいられない。





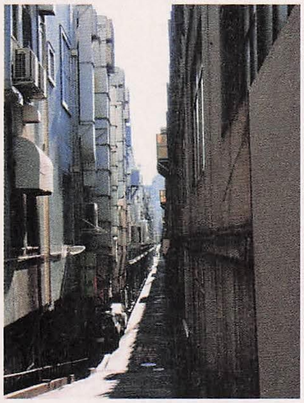
1 高架下では飲食店も営業。正面のレンガ造りのアーチは、JR在来線の高架。建造は明治時代で、関東大震災や戦争を経てもなお無傷で残る。ドイツ人技師が設計。2 昼間の同場所の飲食店。光と影が、なんともいえない空気を作り出す。3 この付近はJR在来線と東海道新幹線に加え、東京高速道路（KK線）も並走する。写真は高速への上り口。線路との間には、細くて長い路地がある（左の写真）。さらに時代をさかのぼれば、この辺りは江戸城のお堀だった。4「有楽町コンコース」という名の、いわゆるガード下の飲み屋街。立ち寄りたくなる。5 レンガの高架の脇には、半地下の店舗が連なる。

取材後記

どうもこんにちは。電撃ゲームス編集部デスク兼、地下担当の宮下です。ついに連載がスタートした「東京のダンジョン」。いかがでしたでしょうか。地下迷宮探訪と銘打っておきながら、いきなり初回が地上だったことは、どうか気にせずスルーしてください。ダンジョンは、必ずしも地下にあるとは限らないのです。

さて、説明が前後してしまいました。当コーナーは、主に東京の地下にあるダンジョン的な場所を取材して、そのアンダーグラウンドかつワンダーランドな姿を首都圏の方はもちろん、遠方にお住まいの方々にもお届けしようという企画です。今回はリニューアルのバタバタで、わりと手短な場所を選んでしまいました。とはいえ東京に20年ほど住んでいる私でも、この場所に実際に入ったのは今回が初めて。まぁ驚きましたね。こんな空間が線路の下に広がっているんですから。

東京は、我々が思っている以上に古い街です。よくよく観察すると、とても興味深いものが、いたるところで見つかります。次回も未知なる場所へ、みなさんをお連れできれば幸いです。



水曜どうでしょうのディレクター陣がなぜかゲーム情報誌（電撃ゲームス）で連載はじめます！（次号から！）





「水曜どうでしょう」とは？

北海道テレビ放送(HTB)制作のバラエティ番組。鈴井貴之、大泉洋ら2人のタレント＋藤村・嬉野の計4人による旅をメインにした各種企画が話題を呼んで人気に。96～02年のレギュラー放送が終了したあとも、DVDが年に数回発売され続けている。

テレビディレクターの2人が、ちょっとした縁から本誌で連載を始める運びとなった。どんな内容にしようか、まるでプランもない状態。今回は打ち合わせをしながら、連載内容を決めていく「助走段階」のお話。

——あの～、ゲームって遊びますか?

藤村忠寿氏(以下、藤村)　全然!

嬉野雅道氏(以下、嬉野)　しないよね。

——あ、やっぱり……。藤村さんは、お子さんもゲーム機をお持ちでない?

藤村　持ってるには持ってるけど、基本的には「親の許可」が必要なスタイル。「父ちゃん一緒にやろうよ」と言われて、サッカーのゲームを遊んだりするけど、すぐ指が痛くなるんだ。熱中しすぎて(笑)。しばらくしたら「せっかくだから、外で本物やろう!」って、ボール持って遊びに出ちゃう。

——ゲームからリアルへ(笑)。

藤村　公園でボールを蹴っているほうが健康的だし、親子のコミュニケーションもとれるから、そのほうがいいんじゃないかと思うんだよね。雨が降ってたりするときは、ゲームでもいいと思うんだけど。って、これ基本的にゲームの本じゃないのかい?　ゲームしませんよ、なんて話でいいのかい?

——いいですよ(笑)。でも、スポーツゲームをやって実際のスポーツのほうに興味を持つというのはよくある流れかと。それで子供たちが親と触れ合えるきっかけを持てるのは、とてもいいことだと思います。

藤村　そう、ゲームが楽しいのはしょうがないと思うんだよ。実際にやってみると、俺だって夢中になるもん。ただ、それで大人が子供をほったらかしにするのは間違ってる。サッカーボールもゲーム機も、それはどっちもコミュニケーションの道具。それを使って、一緒に遊んでやらないとね。

——子供をゲーム機まかせにしちゃう親御さんもいて、ゲーム機が悪者扱いされる機会が少なくないのも事実です。

嬉野　親御さんも一緒になって楽しむんだったら、いいんじゃないの?　それがゲームでもサッカーでも、子供は親と遊べることが楽しいわけでしょう?

藤村　そうそう。子供のために時間を割いて、一緒に楽しむってことが大事。

——嬉野さんはゲームを遊んだ経験は?

嬉野　俺は戦争ものの本や小説を読むのが好きだから、昔に戦略もののゲームを買ってみたことがあったんだけどさぁ……。

藤村　俺、知ってるよ。この人、ソフトは買ったけど操作が難しくて、全然戦えてなかったもん(笑)。

嬉野　そうなの!　結局、操作が難しくて、最初の戦いさえできないままに投げちゃったもん。向いてないな～と。時間もかかるイメージだしね。

——それはありますね。

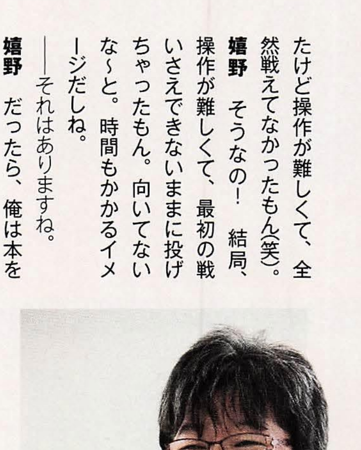
嬉野　だったら、俺は本を読んでるほうがいいなぁと思っちゃうんだよね。人生もそんなに残りが長くないからさぁ。歳食っちゃうと、老眼もつらいしねぇ。

——まだ50代で、そんな悲しいこと言わないでくださいよ(笑)。

藤村　俺も嬉野くんも、インベーダー(※1)が流行った頃は少し遊んだけど、RPGがよくわからなかったんだよなぁ、どの選択肢を選んでも、結局エンディングが一緒なんだったら、映画やドラマと変わらないだろうって思ったんだ。

最近のゲームが持つ束縛と自由と生きづらさの関係

嬉野　でも、今のゲームはずいぶん変わってきてるんでしょう?



嬉野雅道
Ureshino Masamichi

1959年生まれ。「水曜どうでしょう」カメラ担当ディレクター。番組HPでのエッセイ風日記で、全国の奥さんたちを魅了する癒し系。愛称は「うれしー」。芝居の脚本のほか、ドラマなどのプロデューサーとしても活躍中。

彼らのように
そんな風に生きていきたいと思いながら、オトナを生きる人たちへ

――能動的な選択で、結末がちゃんと変化するゲームもありますし、オンラインなどで人と一緒にプレイするゲームもずいぶん増えました。遊び方は昔ほど「1人で没頭」というスタイルではありません。

嬉野 だって今は、ゲーム機の中に彼女ができるんでしょ？ その彼女と約束（※2）とかしちゃうんでしょ？

――あー、はい。「3時にデート」という約束をしたら、その時間にゲームを起動しないと怒られますからね。

藤村 怒られる!? その彼女に!? ゲームと「約束」しちゃうのかい？

――ええ。怒られたり、すねられたり。

藤村 すげぇ時代になったなぁ（笑）。でもそういう風に「縛りを与える」という遊び方自体が出てくるのは時代の流れだし、悪いことばかりじゃない気がするなぁ。



藤村忠寿
Fujimura Tadahisa

1965年生まれ。「水曜どうでしょう」チーフディレクター。番組のナレーションなども手掛け、「藤やん」「ヒゲ」の愛称でファンから親しまれる。最近ではドラマの監督など、幅広い活動を展開している。

嬉野 どういうことだい？

藤村 ここ20年くらいは、特に世の中が全体的に「自由」のほうへ動いてきた。とにかくすべてにおいてとらわれないことが大切で、女性も自由、男性も自由、結婚しなくても自由、職に就かなくても自由。仕事でも「好きにやってよ！」と鼓舞されて「よーし、俺の実力を！」みたいなのがカッコよく見える。生き方だって「自由」がとにかくカッコよく見える。

――よくわかります。

藤村 でもさ、自由ってよくよく考えるとわりとツラいんだよ！ そんなもん、誰からも教わらずに自由にやったら、人生だろうがゲームだろうが仕事だろうが、失敗率は高くなるだろう。できる奴しかできないわけで、できない奴は誰が救うんだと思っちゃう。

嬉野 そうだね。言われたことをやってるほうがラクだし、言われたことならできるって人はわりと多いだろうしね。

藤村 「自由はいい！」と思い込んでるだけで、実は人間ってある程度縛りがあったほうが生きやすい。完全なフリーというのは一番厳しい状況で、精神的にもツラくなる可能性が高いんだよ。自由というのは、ヘタすりゃ寂しいってことでしょ。だったら、ゲームででもいいから「3時に○○しないと」「毎日○○しないと」みたいな縛りを与えられているほうが、気持ちのうえでもラクで生きやすいかと思ってね。

――そうですね。寂しさを埋めるためにゲームでつながるという部分は否定できないと思います。でも、その寂しさが自由から来ているということについては、深く考えたことがありませんでした。

嬉野 自由というのは一番残酷なんだよねぇ。最近の若い人たちはさ、親や先生、年長の人たちから教えることを放棄されている部分があって、なんでも「好きにやれ」と言われる。それは尊重されているわけでもなんでもなくて、単に面倒って部分も大きいと思うんだ、俺は。

藤村 教えることってかかわりを持たなきゃならなくなるわけだから、面倒なんだよ。何を取り違えたのか、今の日本は自由＝責任放棄になっちゃってる。

――読者のなかには、「ゲームばっかりして」って責められるように言われて大人になった人たちも多いと思います。でも、子供にゲームをさせるかさせないかは、ある程度大人がハンドリングできたとも思うんです。それがしつけで、教育のはず。親に対する責任転嫁かもしれませんが……。

藤村 子供と遊ぶ時間がないほど働かなきゃ、子供が育てられない世の中になってしまったのもおかしな話でね。子供がゲームばかりする背景には、社会の責任も親の責任もあると思うよ。

嬉野 でもさ、たぶん単純に誰もわかってなかっただけなんじゃないかとも思うんだよ。

藤村 ほう。

嬉野 結局、昭和の時代に戦争があって、あらゆることに縛られていた時代があった。終戦で民主主義を与えられて「自由は素晴らしい」って教育を受けて、僕らの親世代の大人たちは、一気にドーンと自由を謳歌した。信じてたのよ、自由は素晴らしいってことを。ただそれだけを純粋にね。だけど、その結果、明らかに今の日本に生きづらさは蔓延してるでしょう？ 俺はね、それは罪深いと思うな。誰が悪いというのではなくね。

生きづらい僕たちに藤やん、うれしーが教えてくれること

藤村 僕らはさ、ゲームのことは全然わからないし、興味がない。でも、みんなの悩みには、こんな感じで指針を示せるんじゃないかと思うんだ。どうだい？

――では、読者のみなさんからお悩みを募集してみましょうか。

嬉野 それでダメだったらまた考えますよ。僕らなりに。

――いや、おもしろいと思います。「水曜どうでしょう」とは無縁な形でかまいません。「人生の先輩」として語っていただければ。

藤村 じゃじゃ、じゃあ、そういうことでね！ ビシッと次から！

嬉野 よろしくお願いします。

そんなわけで読者のみなさんからお悩み募集！

本コーナーでは藤やん・うれしーにぶつけてみたい「お悩み」を大募集！長文のものをはじめ応募いただいたお悩みは、要点のみを編集・抜粋して掲載する場合もありますのでご了承ください。

郵便番号、住所、氏名、年齢、ペンネームを書き添えて、ハガキまたはメールにて、以下の宛先までお送りください。

〒160-8326 ㈱アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部 「藤やん・うれしー お悩み」係
メールアドレス games-dokusha@ml.asciimw.jp
※件名は「藤やん・うれしー お悩み係」でお願いします。

※2 彼女と約束
コナミより発売された恋愛シミュレーションゲーム『ラブプラス』シリーズのこと。3人の女性から1人を選んでお付き合いを楽しむことができ、リアルタイムと連動してデートやメールのやり取りなどを繰り返し絆を深めていく。仲よくなると、タッチパネルとタッチペンを使用したキスを楽しめる仕様が話題に。熱海で行われたイベントでは、多くのファンが観光を兼ねて殺到。大きな宣伝効果と経済効果を生み出した。

※1 インベーダー
1978年を皮切りにスタートした、『スペースインベーダー』ブームのこと。子供から大人まで熱中し、各地でゲームセンターが乱立。両替する100円玉が不足するほどの熱狂的流行となった。造幣局が100円玉のみ緊急で追加鋳造するほどの過熱ぶりだった。



お取り寄せも可能!!

全国 グレート ゲーマー グルメ G級 駅弁 vol.1

有田焼カレー

(JR九州・佐世保線 有田駅／佐賀県)



駅弁でカレー!?
有田の名物駅弁はスパイシーな本格派

じゅし いきなり始まりましたこのコーナー。全国の美味しい駅弁を紹介していくよ！

石丸 自分が美味しいものを食べたいだけなんじゃないですか？

じゅし いやいや（汗）、全国の読者に美味しいものを紹介したいだけなんだよ！ ということで、記念すべき第1回は、佐賀県は有田駅の「有田焼カレー」！

石丸 駅弁でカレーですか!?

じゅし そう。しかも有田焼の器に入っている豪華版。ただし、パッケージを見ると「有田焼」カレーではなくて、「有田」焼カレー。焼カレーなのがポイントだね。

石丸 ホントだ。チーズも焼かれてて、ドライカレーに近い印象ですね。ではさっそく…。

じゅし おっと、まずはレンジで温めないと。駅で頼むと温めてくれるそうだよ。チーン。

石丸 匂いも食欲をそそりますねえ。

じゅし カレーの匂いはやばいからねえ～。電車内で食べるのは反則かも（笑）。おっと、社内の人が集まって来ちゃったよ（苦笑）。

石丸 ではいただきまーす。…おお、これは美味いですね。ビーフの味がよく出てますね。よく煮込まれて柔らかいし。すごくスパイシーで味が深い。

じゅし 牛肉とごはんは佐賀県産品らしいよ。まさに地産地消！ この味には卵が合いそうだね。生卵でもゆで卵でもよさそう。

石丸 この有田焼の器も底が深くて、ごはんの量も結構ありますね。いつもは弁当なら3個は食べないとお腹いっぱいにならない僕ですが、これなら2個で大丈夫そうです。

じゅし そんなに食べるのは君だけだから！

有田焼カレー

価格◆￥1,500（税込）
問い合せ先◆創ギャラリーおおた
〒844-0027
佐賀県西松浦郡有田町南原甲444
Tel：0955-42-4275
Fax：0955-42-6374
E-mail：sou-gallery-oota@snow.ocn.ne.jp
HPアドレス：http://shop.sagafan.com/oota/
※送料は地域によって異なります。

じゅし 美味いものには目がないグルメ編集者。旅行先を決める基準は、美味いものがあるかどうからしい。好きな食べ物は、担々麺としめ鯖。

石丸 週に4回はフタの閉まらない超大盛カラアゲ弁当を食べる大食い編集者。その割に意外と太っていないのは若さのせい!? 好きな食べ物は、もちろんカラアゲ弁当。



Dear My Sister

——俺の妹はこんなにかわいい——

featuring SKE48

Situation 01
松井珠理奈

Situation 02
平松可奈子

Situation 03
矢神久美

電撃ゲームス初のグラビアページに、名古屋を拠点に活躍するSKE48のみなさんが登場！ 2号連続で彼女たちが挑戦するのは、「妹」をテーマにしたさまざまなシチュエーション。さらにそのポイントを、SKE48が誇る「萌え」の達人・古川愛李に解説してもらった！

撮影●**松田和弘**
スタイリスト：渡邊とも子（ルプル）
ヘアメイク：メランジ

Situation 01

学校帰り、公園で妹に出会う。

Model

松井珠理奈

あ、お兄ちゃん、今帰り？　めずらしいね、こんな早くに。

ねぇ……覚えてる？　このジャングルジム。

小さい頃、私、怖くて降りられなくなっちゃって……。

お兄ちゃんが「大丈夫だよ、勇気を出して」って言ってくれたから

……あの言葉があったから降りられたんだよ。

今は、ほらっ！　こんなに簡単なのにね……。







Dear My Sister

学校帰り、公園で妹に出会う。



「私は一人っ子なので、お兄さんという存在にちょっと憧れていましたね。勝手なイメージかもしれないですけど、お兄さんって、妹に対してあんまり構ってくれないというか、一緒に遊んでくれない感じがしません？ 変に照れたりして。でも私の憧れのお兄さんは、一緒にスポーツしてくれるような人かな。何をやるかって？ ドッジボールに決まってるじゃないですかー。スポーツでも、そのほかの遊びでもリードしてほしいですね。あとは家の手伝いをしてくれるような尊敬できる人がいいなぁ……って、そんなお兄さん、理想高すぎですかね（笑）」

Profile

●まつい・じゅりな
1997年3月8日生まれ
13歳
愛知県出身
B型
162cm
B78W60H83
teamS所属





Situation 02

寂しがり屋で、眠れない妹。

Model
平松可奈子

「何してるの?」って……なんか1人だと寂しくて眠れないし……。
「夜、こっそりお菓子食べると太るぞ」なんて、
そんなの、にーちゃんに言われなくてもわかってますよ～だっ!
……あ、大きな声出しちゃダメだよ、ママが起きてきちゃう。
でも、なんかちょっと眠くなってきたかも……ふぁ～っ。
うーん……じゃ、先寝るね。オヤスミ……。



「私、電撃さんにはお世話になっていて（笑）。Girls Styleは毎号購読させていただいてます！　乙女ゲームが大好きで、なかでも『薄桜鬼』シリーズが一番ですね。理想のお兄ちゃん？『薄桜鬼』なら沖田さんかなぁ。ちょっと意地悪してくるみたいな……うわ──かっこいい!!　というかですね、私、リアルにお兄ちゃんがいるんですよ。だから理想っていうのも難しいんですけど、かなが泣いていたらすぐに気づいて、なぐさめてくれるような人がいいかな。友だちがいっぱいいて、私も一緒に遊んでくれるとか、いいですよね。優しくて、人望があって……あー、でも、かなのお兄ちゃん、結構理想に近いかも。歳も近いので、もう少し歳の離れたお兄ちゃんってのもいいかもですね」

Profile

●ひらまつ・かなこ
1991年11月14日生まれ
18歳
愛知県出身
A型
153cm
B80W60H86
teamS所属



Dear My Sister

寂しがり屋で、眠れない妹。







Situation 03

ノックしなくても怒るなよ。

Model

矢神久美

あーもう、またノックしないで入ってくるしっ!!

ちゃんとノックしてって、いつも言ってるじゃん。もうむかつく!

乙女の部屋、無断で立ち入るべからず!

え？　誰が乙女かって？　……あーもういい。あっち行って。

用事？　ゲーム返せって？　あ……ダメ。もうちょっとだけ貸して!

もう少しやればクリアできそうなんだってば!

終わったら、ちゃんとアニキの机の上に戻しておくから～。ね♪



「理想のお兄さんですか？私は長女で妹がいるんですけど、男の兄弟ってまったくイメージできないんですよねー。うーん……とりあえず背は高いほうがいいなぁ（笑）。あとは頭がいいこと！　勉強を教えてほしいです！　私の幼なじみの友だちのお兄さんに、よく勉強を教えてもらってたので、いいなぁって。あっ、そうだ！　あと、一緒にゲームしてほしいです！　私、結構ゲーマーなんですよ。だから一緒に『モンスターハンター』とかプレイしてほしいですね。そういうお兄さん、いないかなぁ（笑）」

Profile

●やがみ・くみ
1996年6月13日生まれ
16歳
愛知県出身
A型
158cm
B74W57H79
teamS所属



Dear My Sister

ノックしなくても怒るなよ。





特別企画

SKE48で最も萌えのわかる 古川愛李プロが 各メンバーの萌えポイントをチェック!

SKE48のなかで最も二次元＆カワイイ女の子キャラクター好き。画力もあることからメンバー内で"古川プロ"の愛称がついた古川愛李。「シスター・プリンセスは私の青春、妹萌えの原点。亞里亞は嫁」と言い切るガチなキャラだけに、電撃ゲームス編集部は今回の「妹グラビア」のプロデュースを即依頼。"妹萌えの要素"をSKE48のメンバーで実演した今回の企画、古川プロが注目ポイントを徹底チェック！



SKE48
古川愛李

1989年12月13日生まれ。愛知県出身。AB型。155cm、B78W61H84。teamKⅡ所属。写真は発売中の「Gザテレビジョン」誌面より。この衣装がガチでお気に入りの、"こちら側の人"だ。

平松可奈子のこのシチュエーションに萌える!





かなちゃんのパジャマ風の衣装が◎

大きめの服の"余り袖"が妹萌えの重要要素。この服のポイントは袖からちょこっとだけ見える指先です。衣装選びでもそこにこだわってもらいました。どの可奈子さんもカワイイ！　添い寝してあげたい。3人の衣装のなかで一番私好みです。

矢神久美のこのシチュエーションに萌える!





"キャラ"がいつものくーみんぽいっ(笑)

"ツンデレ"は妹キャラの定番です。矢神さんなら"ツン"の態度もばっちり似合います。妹の部屋というシチュエーションと、素の矢神さんぽさが見えてポイント高いです。ヘッドフォン少女にも注目。矢神さん、絶対「アニキ」って言いそう(笑)。

松井珠理奈のこのシチュエーションに萌える!





13歳に見えないギャップに萌える！

見た目はいつの間にか大人っぽくなっていてドキッとするんですが、中身は13歳の無邪気キャラ。珠理奈さんはそんな"ギャップ萌え"にピッタリ。しかし珠理奈さん、制服似合うなぁ。個人的には白セーラー服＆白ソックスというのも捨て難いです！

SKE48 INFORMATION

待望の4thシングル「1!2!3!4! ヨロシク!」絶好調発売中!!

11月にリリースされた4thシングル「1!2!3!4! ヨロシク!」は、総勢16人の選抜メンバーによるパワフルでノリのよい楽曲が特徴的。ほかにも期間限定ユニット・キネクトによる「TWO ROSES」、全メンバーを白組紅組に分けたオリジナルの2曲が収録されている。





通常盤typeA（CD+DVD）、typeB（CD+DVD）
各￥1,600（税込）

最新トレーディングカードも発売!

SKE48の完全撮り下ろし写真がトレカになって登場！　全262種類の美麗カードが盛りだくさん。パックとBOXそれぞれで発売される。



1BOX（10パック入り）
￥5,250（税込）
1パック（7枚入り）
￥525（税込）

SKE48公式モバイルサイトをチェック!

モバイルサイトでは、メンバーのブログや最新ニュース、オリジナル着ボイスなどをゲットできる！　ファンなら登録は必須!!

SKE48公式サイトはコチラ!　http://www.ske48.co.jp/

SKE48初のツアーDVDが登場!

今年の10月に行われたSKE48初のコンサートツアー「汗の量はハンパじゃない」のDVDが登場！　神戸国際会館でのツアーファイナルを収録。



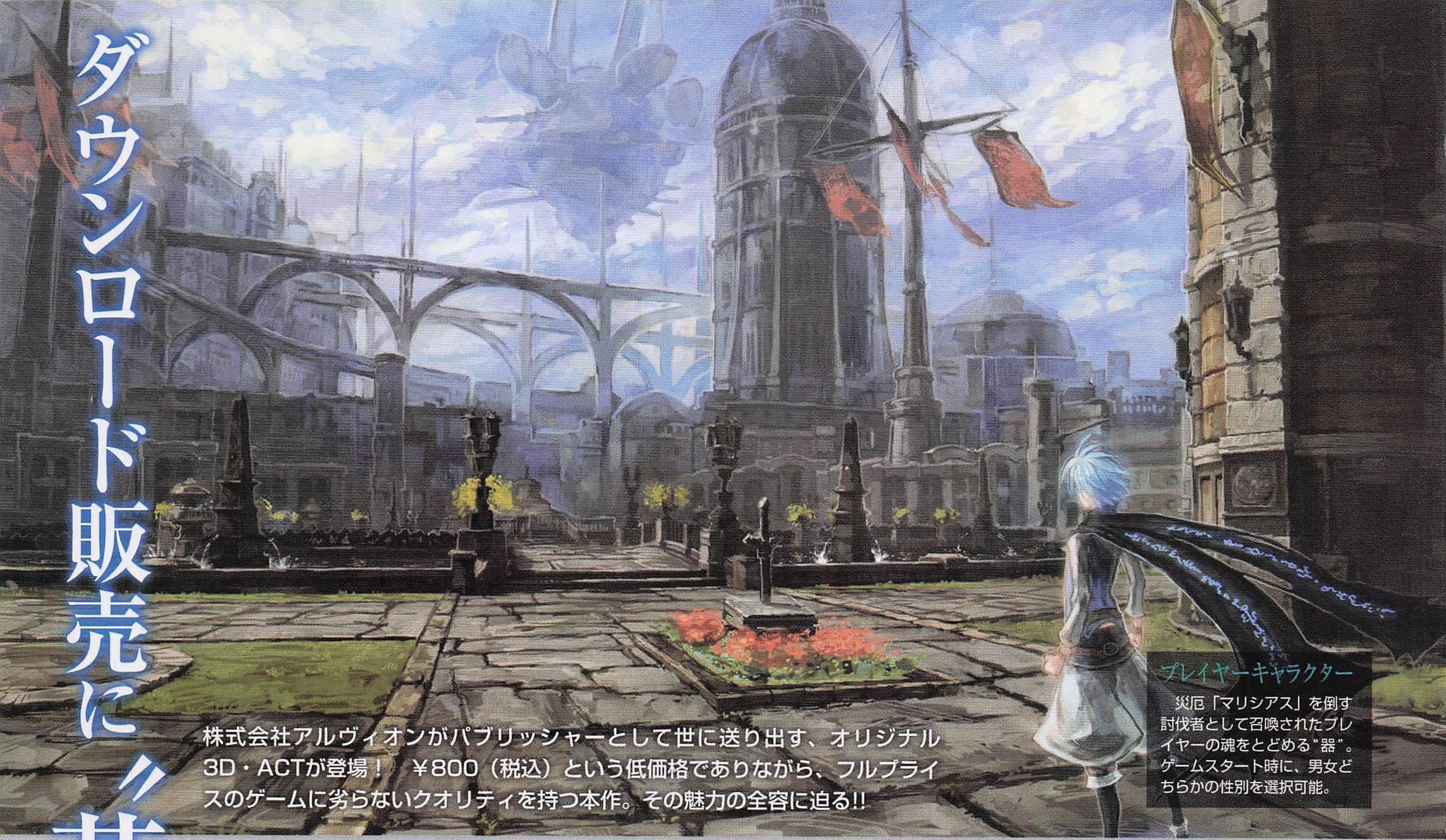
12月22日発売
￥7,800（税込）
初回特典あり

今回登場した3人のサイン入りポラを各1名にプレゼント!

今回のグラビアに登場した松井珠理奈、平松可奈子、矢神久美の3人のサイン入りポラを各1名様にプレゼント！　応募方法はP.179のプレゼントページに掲載。どんどん応募してください！

詳細はP.179のプレゼントページをチェック!

ダウンロード販売に〝革命〟を起こす本格ACT



株式会社アルヴィオンがパブリッシャーとして世に送り出す、オリジナル3D・ACTが登場！　¥800（税込）という低価格でありながら、フルプライスのゲームに劣らないクオリティを持つ本作。その魅力の全容に迫る!!

プレイヤーキャラクター

災厄「マリシアス」を倒す討伐者として召喚されたプレイヤーの魂をとどめる“器”。ゲームスタート時に、男女どちらかの性別を選択可能。

MALICIOUS マリシアス

独創的なビジュアルと本格ACTが融合したダウンロードタイトル

PSストアなどで配信されているダウンロードタイトルの概念を、根底から一新するようなACT──。『マリシアス』はそんな形容がふさわしいタイトルだ。最大の特徴は、濃密なACTをお手軽な価格で気軽に楽しめる点。選択できるステージには〝道中〟が存在せず、いきなりボスとの爽快で豪快な戦闘に挑戦できる。バトルのカギは、さまざまな武器に変化させて戦うマントを使いこなすこと。オーラを溜めたのち開放し、パワーアップするというシステムも重要だ。そして本編をはじめクリア後も、トロフィー収集やタイムアタックなどでやり込めるのも魅力。また独特な雰囲気を放つビジュアルも見逃せない。まるで油絵のようなタッチと、幻想的な背景がゲーム全体を鮮やかに彩る。さあ、大いなる災厄「マリシアス」を討伐する物語に、足を踏み込んでみよう！

『マリシアス』の魅力

- リーズナブルな価格で気軽に購入できる!
- ボス戦のみなので、短い時間で楽しめる!
- 変化するマントを使った本格アクション!



ステージはどこからでも選べる

▲最初の5ステージはどこから挑戦するかもプレイヤーの自由。ボスはあとから戦うほど強くなるので、ステージの攻略順も重要なポイントだ。



▶変幻自在のマント「灰の外套（がいとう）」を駆使して敵を蹴散らせ。ボスを倒すとマントがパワーアップし、新アクションが使用可能になったり、主人公が強化されたりする。

マントを変化させて戦え!

マントの変化例

剣
狂王を倒すと使用可能。攻撃力が非常に高く範囲も広い便利な武器だが、隙が大きい。

槍
ブックハウンドを倒すと使用可能。前方に突き攻撃や強烈な突進などを繰り出せる。

拳
最初から使える基本アクション。ボタン連打で簡単にコンボが出せるので使いやすい。

魔弾
最初から使用可能な遠距離攻撃。追尾性能の高い弾を放てるほか、ロックオンもできる。

PS3 **Now On Sale／¥800（税込）**※ダウンロード販売のみ
●アルヴィオン　●ACT

PLAY IMPRESSION プレイインプレッション

ファンタジックでやわらかなビジュアルにひと目で惹かれた『マリシアス』ですが、遊んでみると奥深いアクション性に感嘆します。武器が増えていくと戦術がグッと広がり、同じステージでも新鮮な感覚でバトルを楽しめるのがいいですね。多彩なアクションが味わえる本作ですが、イチオシなのは武器の切り替えコンボ。これはコンボ中に武器を切り替えることで繰り出せる攻撃で、なかには切り替えコンボでしか使えない技も！　登場するボスはどれも手ごわくて武器を増やすのはひと苦労ですが、そういう場合は欲しい能力を持つボスを早い段階で倒すのがオススメです。逆に強いボスを最後に残すと大変なことに。……狂王とかね（汗）。**（スズタク）**

電撃ゲームス
Vol.15
デンゲキニンテンドーDS 1月号増刊
2001年6月12日第三種郵便物認可
2010年11月26日発行・発売 第11巻 第2号 通巻177号
発行人：渡部雅人
編集人：江口聡
発行：アスキー・メディアワークス
〒160-8326
東京都新宿区西新宿 4-34-7
TEL.03-6866-7530（編集）
発売：角川グループパブリッシング
〒102-8177
東京都千代田区富士見 2-13-3
TEL.03-3238-8528（営業）
ASCII MEDIA WORKS
サービス
定価500円
本体476円



雑誌 16536-01
Ⓛ-2011/1/25
4910165360115
00476
印刷／図書印刷株式会社
Printed in Japan

郵便はがき

おそれいりますが
50円切手を
貼ってください

160-8326

(株)アスキー・メディアワークス

電撃ゲームス編集部

Vol.15「プレゼント」係行

本誌に関するご意見・ご感想を、ご自由にお書きください。

●差出人

〒

都道
府県

住所

フリガナ

氏名

年齢

歳

電話番号

(　　)

電子メールアドレス

※ご記入いただいたお客様の個人情報は、お申し込みの商品やプレゼント発送に利用するほか、当社の商品やサービス等のご案内などに利用させていただく場合がございます。また、個人を識別できない形で統計処理したうえで、当社の商品企画やサービス向上に役立てるほか、第三者に提供することがあります。

電撃ゲームス Vol.15 読者アンケート

希望賞品番号（P.179を参照）

良い例　2 4　7　6　● ② ③ ④

悪い例　24　3　5　① ② ③ ④

● 黒の筆記用具ではっきり書いてください。

標準字体　0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

1

2

3

4

5

6 ,

7 , ,

8

9

10

11 , , 　その他

12

13 , ,

14

①DS(DSi含む)　②Wii　③PS3
④PS2　⑤PSP　⑥PSP go　⑦Xbox 360
⑧iPhone、iPod touch、iPad　⑨パソコン
⑩携帯電話　⑪その他

15 　機種名

16 　機種名

17 　その他

18 , ,

19

20

21